The PlayStation BOOKS

闘神伝3

オフィシャルガイド

ソフトバンク

SOFT BANK

The PlayStation BOOKS

PlayStation

闘神伝3 オフィシャルガイド

SOFT BANK THE PLAYSTATION

週刊化でさらに絶好調！
プレイステーション専門誌

THE PLAYSTATION

最新ゲーム紹介と徹底攻略記事＆
特別付録、特集記事満載!!
毎週金曜日好評発売中！

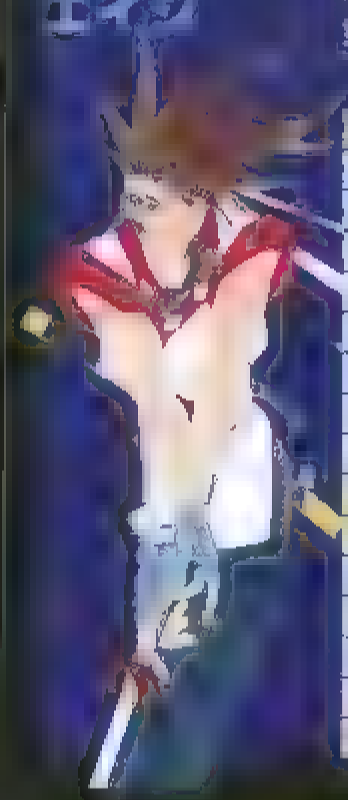
闘神伝3

BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝3™

FLIGHT

Eiji

エイジ

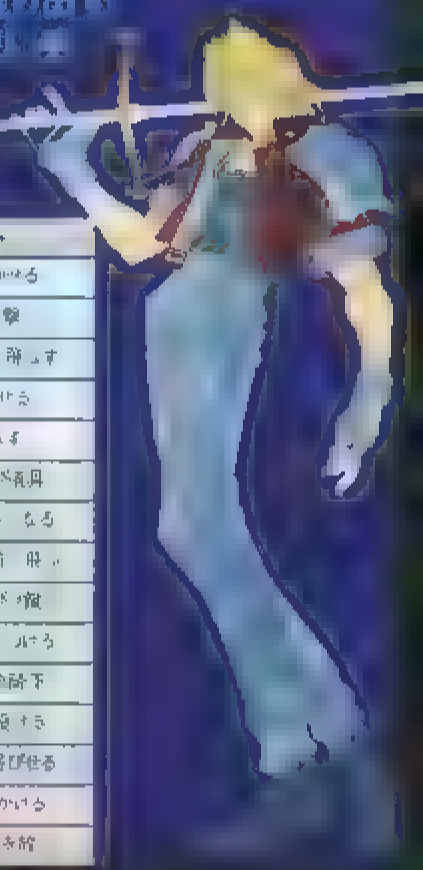


特殊攻撃 / リバースアタック / 必殺技 / 究極奥技 / 秘伝必殺技 / 闘神奥技

必殺技	コマンド	コメント
鬼肘ち	⇨□	大きく踏み込み肘打ち
鉄拳	□	[illegible]
頸擦	△	[illegible]
掬上げ	⇩△	[illegible]
鼓撃弾	➡ダッシュ中 ✕	[illegible]
鬼角	➡ダッシュ中 ⇩⇨△	[illegible]
足薙	⇩△	剣で相手の足を払う
覚悟光臨	+△	[illegible]
烈空斬	⇩⇘⇨□or△	剣先から衝撃波を出す
飛翔斬	⇨⇩⇘□or△	剣を回転させながら上昇する
斬割り	[illegible] □or△	[illegible]
前転投げ	[illegible] △	[illegible]
地獄門	□+△or✕+○	剣が相手に触れると連続攻撃
百鬼猛襲剣	[illegible] △	[illegible]
炎刃修羅破	[illegible] △	[illegible]

Kayin

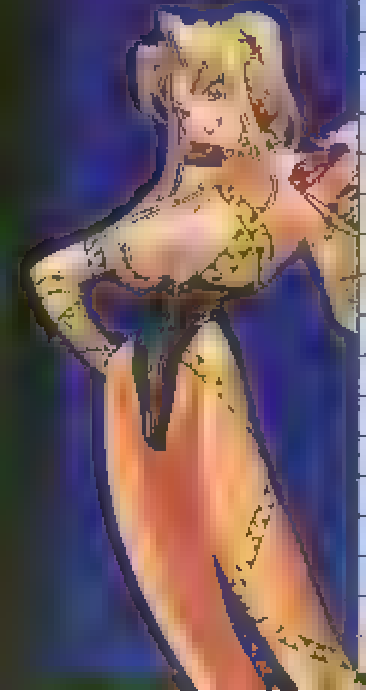
カイン



必殺技	コマンド	コメント
ステップイン	✕	[illegible]
アッパーグライト	△	剣で突き上げる2段攻撃
ショルダーチャージ	➡ダッシュ中 ○	[illegible]
ターン・スライド	➡ダッシュ中 ✕	[illegible]
ファーサイト・ボルト	+○	[illegible]
ソニック・スラッシュ・ライト	□	[illegible]
ソニック・スラッシュ・ハート	△	ライトより発生が遅くなる
デッドリー・レイズ	⇨⇩⇘□or△	[illegible]
ショルダー・クラッシュ	⇩⇙⇦✕or○	[illegible]
レイシング・サン	空⇩⇙⇦✕or○	空中から[illegible]
テラー・コメッツ	空⇩⇘⇨✕or○	空中から[illegible]急降下
前転投げ	⇨⇘⇩⇙⇦△	前転で相手に近づき投げる
ヘルズ・ゲート	□+△or✕+○	キックの連打攻撃を浴びせる
ヘルス・インフェルノ	[illegible] ○	[illegible]
レインボー・スプラッシュ	[illegible] ○	[illegible]

Sofia

ソフィア



必殺技	コマンド	コメント
ストレート・ウィップ	⇨□	ムチを前方に長く振る
アッパー・ウィップ	➘△	ムチを斜め上に振り上げる
ローキック	✕	[illegible]
ストレート・ウィップ	➚△	[illegible]
プレッシャー・アーツ	⇨○	[illegible]
ヘルヘッド・スコルピオン	➘	[illegible]
イタリアン・テンシャー	△	[illegible]
スカイヒール	空⬇○	空中から[illegible]
蹴り上げ	⬅○	[illegible]
ライトニング・トリプレット	➡ダッシュ中□□□	[illegible]
プラズマ・リング	+△	[illegible]
サンダー・リング	[illegible] □or△	[illegible]
オーロラレボリューション	[illegible] □or△	[illegible]
ラトルスネイク	[illegible] □or△	[illegible]
ラブシャワー	[illegible] ✕or○	[illegible]
ラブ・ラブ	□+△or✕+○	[illegible]
コールド・クイーン	[illegible] △	[illegible]
サラマンダ	[illegible]	大きくムチを振りながら前進

Rungo

ルンゴ

必殺技	コマンド	コメント
親父の愛激	➘△	[illegible]
親父の小突き	□	[illegible]
親父の拳骨	□	[illegible]
怒りのギガトン叩き	⇦⇨△	[illegible]
親父のムチ	⇩✕	[illegible]
親父の土俵	○	[illegible]
大地の場外ホームラン	+△	[illegible]
大地の怒り	[illegible] □or△	[illegible]
大地の目覚め	[illegible] ✕or○	[illegible]
風と太陽の怒り	⇨⇩⇘□or△	[illegible]
大地の雄叫び	⇨⇘⇩⇙⇦□or△	突進して棍棒で突き上げる
無茶蹴り	✕	[illegible]
頑固無茶蹴り	⇩⇙⇦○	3回蹴りつけて吹っ飛ばす
大陸撃沈弾	□+△or✕+○	[illegible]
大地百祭	⇨⇦⇨△	地面をたたき爆風を起こす
爆殺大自然	⇧⇘⇦⇙⇩⇘⇨○	[illegible]

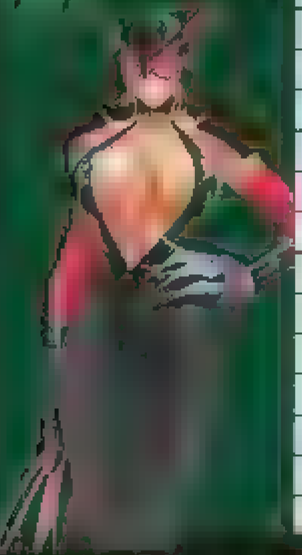
Leon

必殺技	コマンド	コメント
ナックルバーン	⊂□	[illegible]
ナックルスパーク	⬅□	[illegible]
アッパーストーク	[illegible]△	[illegible]
クァントストーク	[illegible]△	[illegible]
ナイトメア	[illegible]◯	[illegible]
ビッグ・ショータ	[illegible]➡ダッシュ中[illegible]	スライディング[illegible]攻撃
デスペレート・ナックル	[illegible]＋△	[illegible]
ナイトロジェン・ブレス	[illegible]□ or △	[illegible]
ミッドナイト・ヒョント	[illegible]□ or △	[illegible]
スカル・クラッシュ	[illegible]□ or △	空中[illegible]
前転投げ	[illegible]△	[illegible]
アイアン・ヘブン	□＋△ or ×＋◯	[illegible]
アイアン・メイデン	[illegible]△	[illegible]
ナイトロジェン・ブラスト	[illegible]△	[illegible]

Ten Count

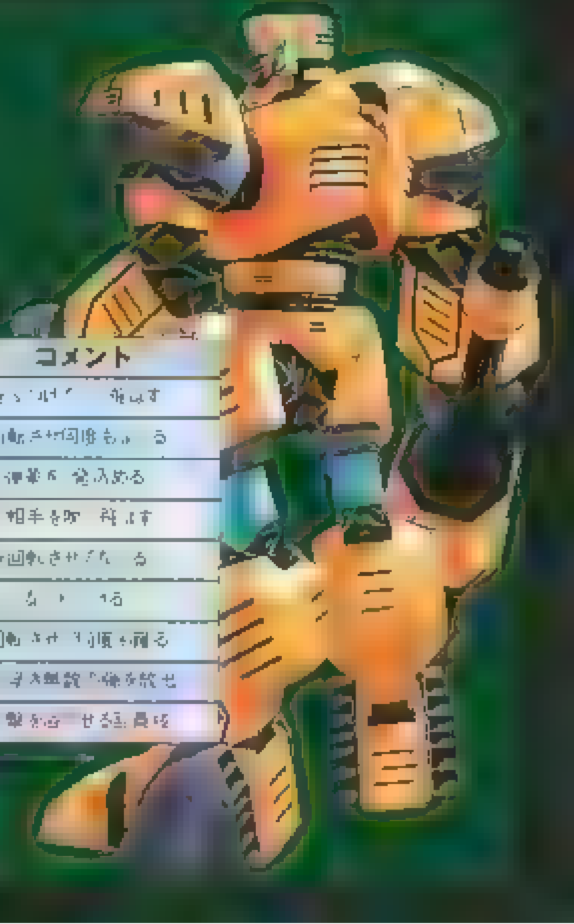
必殺技	コマンド	コメント
ニークラッシュ	×	[illegible]
ムーン・リバース	[illegible]◯	[illegible]
アッパーブレイク	[illegible]△	[illegible]
ショルダーチャージ	➡ダッシュ中[illegible]◯	[illegible]
ターンピック・スライト	[illegible]➡ダッシュ中⬇×	[illegible]
シューティング・プラネット	[illegible]＋◯	[illegible]
レックトライバ	[illegible]□ or △	[illegible]
ブレイクライズ	[illegible]□ or △	[illegible]
ムーンソバット	[illegible]× or ◯	[illegible]
シューティング・スター	空[illegible]× or ◯	空中[illegible]
前転投げ	[illegible]△	[illegible]
ルナティック・エクスプロージョン	□＋△ or ×＋[illegible]	[illegible]
ルナティック・ヘイン	[illegible]△	[illegible]
スパーク・フレア	[illegible]	[illegible]

Zola



必殺技	コマンド	コメント
スネークヘッド	[illegible]	[illegible]
スネークアッパー	⬊△	[illegible]
スネークアンダ	⬋△	[illegible]
ブラッディ・クロー	[illegible]△	[illegible]
ロ　キック	×	[illegible]
キャットヒール	[illegible]◯	[illegible]
ダブルブラッディクロ	⬋◯	空中[illegible]
｜トレッグ	⬅[illegible]	[illegible]
キャットテール	⬊◯	[illegible]
クァントダンス	⬇◯	[illegible]
マスカレ　ト・エルボー	➡ダッシュ中□□□	[illegible]
ムーンレクイエム	[illegible]＋△	[illegible]
フラッシュプレリュード	[illegible]□ or △	[illegible]
[illegible]ルテンバレ　ナ	[illegible]□ or △	[illegible]
スタ　エクセキューション	[illegible]□ or △	[illegible]
スプラッシュホールト	[illegible]□ or △	[illegible]
シェラメーンノフォ	□＋△ or ×＋[illegible]	[illegible]
ノェラ　ロント	[illegible]△	[illegible]
ヘイトレ　トワルツ	[illegible]△	[illegible]

Adam

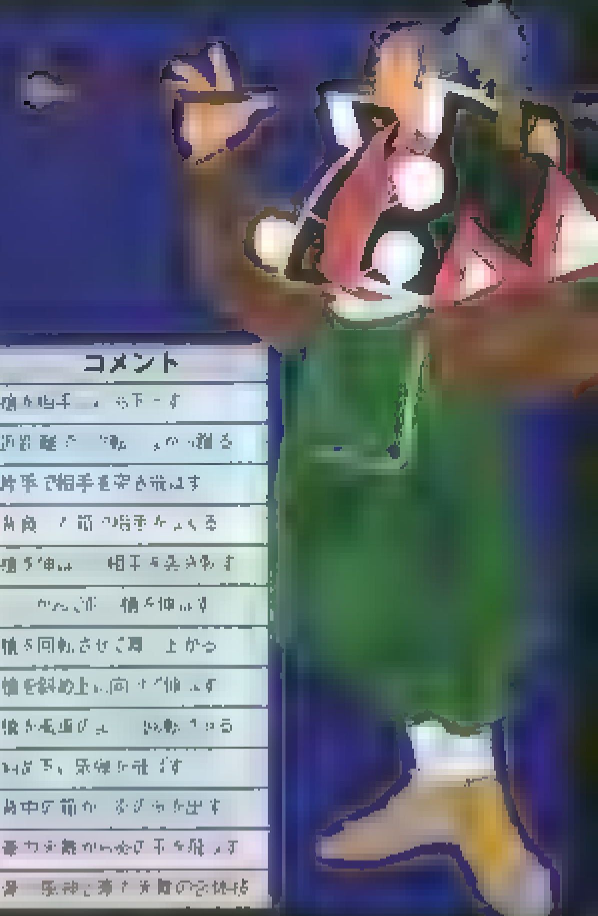


必殺技	コマンド	コメント
エレミネーション・システム	⬊△	[illegible]
ローリング・システム	[illegible]△	[illegible]
弾込め	セレクトボタン	[illegible]
フィールディングペナルティ・システム	[illegible]＋△	[illegible]
ウェイブ・システム	[illegible]□ or △	[illegible]
チャージ・システム	[illegible]□ or △	[illegible]
スプリットセカンド・システム	[illegible]× or ◯	[illegible]
イトの剣	□＋△ or ×＋◯	空中[illegible]
ハイパーウェイブシステム	[illegible]△	[illegible]

Ellis
エリス

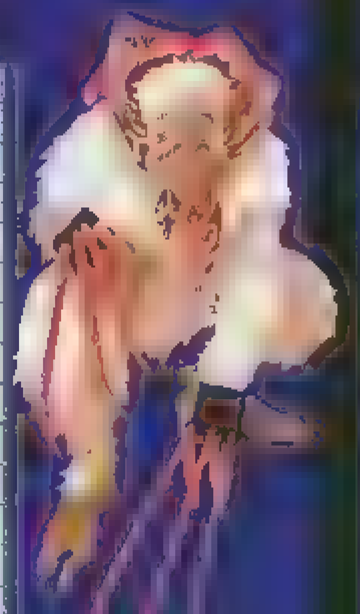
必殺技	コマンド	コメント
アッパースラッシュ	△	[illegible]
ちょいっと	□	[illegible]
ナックルトロップ	△	[illegible]
プリティヒップ	[illegible]	[illegible]
やっと	△	背手で相手を突き飛ばす
ロイヤルヘ[illegible]セ	+△	[illegible]
ホーミング・スワロ	× or ○	回転しながら相手を[illegible]
ノアーウィント	□ or △	[illegible]
ロノボノブ	□ or △	[illegible]
キューティ[illegible]ネット	× or ○	[illegible]
くしゃみ	[illegible]	[illegible]
ア[illegible]クスラッシュ	空中 □ or △	空中から斜め下へ急降下する
ノックルタンシング	空中 × or ○	空中[illegible]
キスキスキッス	□+△ or ×+○	[illegible]
フレンチキッス	△	[illegible]
愛 R·I·B·O·N	△	[illegible]
スタ[illegible]ダストナイト	△	[illegible]

Mondo
モンド



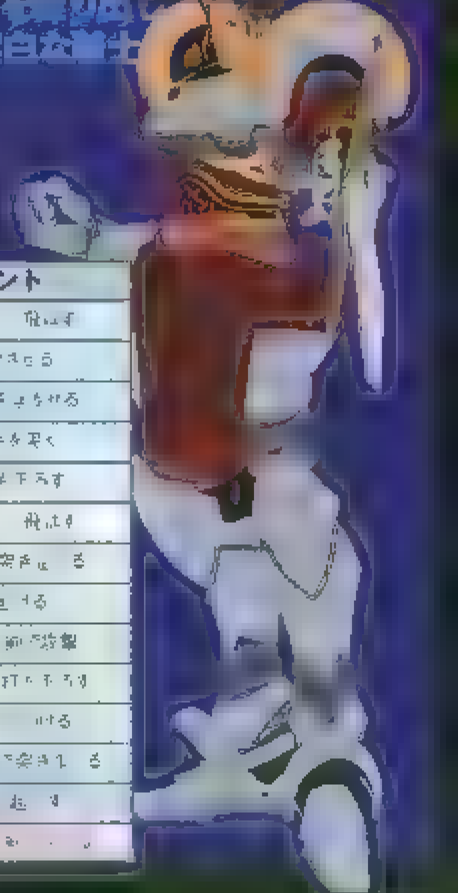
必殺技	コマンド	コメント
鬼叩き	⇩△	[illegible]
跳駒	⇨○	[illegible]
韋駄天溝肘ち	⇦⇨△	片手で相手を突き飛ばす
天神箱	+△	[illegible]
疾風上段突き	□ or △	[illegible]
疾風下段突き	□ or △	[illegible]
豪力天舞	⇨⇩□ or △	槍を回転させて[illegible]上から
疾風天突き	⇦⇩□ or △	槍を斜め上に向けて[illegible]
豪力風神	□ or △	[illegible]
[illegible]	空 □ or △	[illegible]
超力門土砲	□+△ or ×+○	[illegible]
超力大仏滅	△	[illegible]
狂力邪紅乱舞	○	[illegible]

Bayhou
バイホウ



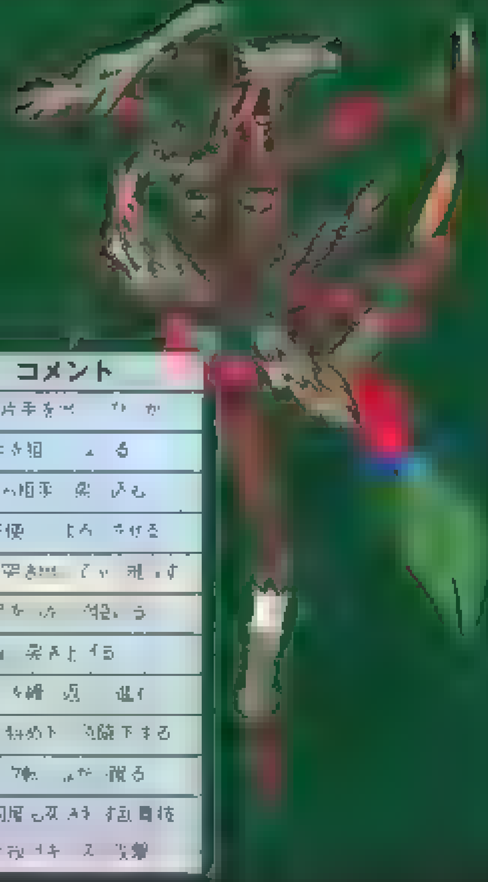
必殺技	コマンド	コメント
猿的斬裂腹	□	[illegible]
猿的伸延爪	□	[illegible]
猿的伸延爪	△	[illegible]
猿・逆転	+△	[illegible]
猿[illegible]トリル	×	[illegible]
猿[illegible]トリル	[illegible]	[illegible]
猿[illegible]	△	[illegible]
猿的轟発破	□ or △	[illegible]
猿的轟怒呼華	□ or △	[illegible]
猿・興奮気味	[illegible]	[illegible]
猿的轟破	□ or △	[illegible]
猿的喝陥烈	× or ○	[illegible]
猿的轟怒轟	□+△ or ×+○	[illegible]
猿的怒々轟発破	△	[illegible]
猿的轟轟[illegible]	□+×+△	[illegible]

Duke
デューク



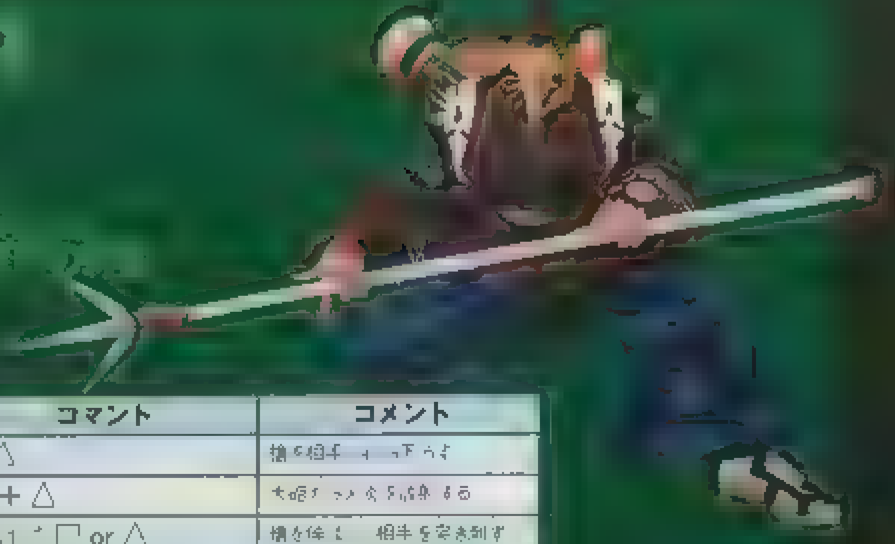
必殺技	コマンド	コメント
ティア[illegible]ロ[illegible]ウ	[illegible]	[illegible]
薙払い	[illegible]	[illegible]
強浮かし	△	[illegible]
速攻突き	×	[illegible]
大振り	○	[illegible]
エンシェルウィア[illegible]ズ	+△	[illegible]
ヘルムクラッシュ	空 □ or △	[illegible]
ビッグディッパー	□ or △	[illegible]
サザンクロス	□ or △	[illegible]
テス	□ or △	[illegible]
[illegible]フィン	× or ○	[illegible]
ハ[illegible]ト[illegible]ロ[illegible]ス	□ or △	[illegible]
グランドクロス	□+△ or ×+○	[illegible]
[illegible]エント	△	[illegible]

Atahua



必殺技	コマント	コメント
前進で切り	□	[illegible]
足元パンチ	△	[illegible]
ヒップアタック	○	[illegible]
吹き矢攻撃	△	[illegible]
エンシェント・ダブルクロウ	+ △	[illegible]
エンシェントジャイアントスイング	レバー回転+△	[illegible]
ハキハキ	□ or △	[illegible]
ウキウキウキィ	× or ○	[illegible]
トカトカ	空中 □ or △	空中から斜めに急降下する
グルグル	空中 × or ○	[illegible]
キスキスキッス	□+△ or ×+○	[illegible]
フレンチキッス	△	[illegible]

Toujin

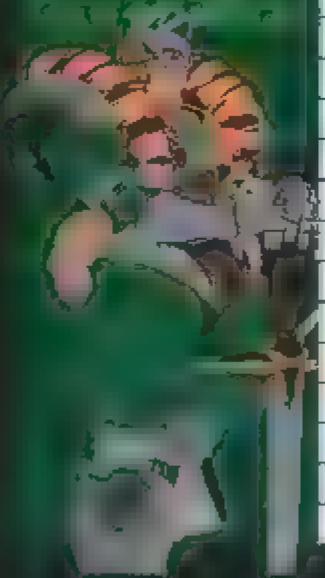


必殺技	コマント	コメント
天罰的中	[illegible]	[illegible]
大砲火炎放射	+△	[illegible]
身霊貫通・上形	□ or △	[illegible]
身霊貫通・下形	⇩⇙⇦□ or △	しゃがんで槍を前へ伸ばす
空殺の陣	□ or △	[illegible]
天突き	□ or △	[illegible]
神風の陣	□ or △	[illegible]
トウジン砲	or 空中可	[illegible]
大砲四連射	□+△ or ×+○	[illegible]
美人局乱れ桜・乱舞	△	[illegible]
龍神天昇	○	[illegible]

Guiling

必殺技	コマンド	コメント
立刃	△	[illegible]
ヘッド・スライディング	△	[illegible]
立刃	+△	[illegible]
トンパ	□ or △	[illegible]
トントコンヨ	□ or △	[illegible]
竜巻爪	□ or △	[illegible]
トンパッパ	□ or △	[illegible]
カンボレ	× or ○	[illegible]
トトト	□ + △ or × + ○	[illegible]
トトトンパーパ	△	[illegible]

Balga



必殺技	コマンド	コメント
サイトスライサー	□	[illegible]
ラウンドスライサ	△	[illegible]
フセットノート	□	[illegible]
アッパーショック	△	[illegible]
レフトショック	△	[illegible]
アンダーブレッシャ	△	[illegible]
フロントスライサー	□	[illegible]
スカル・デストロイヤー	△	[illegible]
アース・スライド	➡ ダッシュ中 ○	[illegible]
アース インパクト	➡ ダッシュ中 △	[illegible]
エボニースライサー	+△	[illegible]
ブラストブレード	□ or △	[illegible]
キリングソード	空 □ or △	[illegible]
ナイトメアクラッシュ	□ or △	[illegible]
ジェノサイドクラッシャ	□ or △	[illegible]
クレイノブレード	□	[illegible]
クレイノーブレード	△	[illegible]
バーサーカー・フィスト	□ + △ or × + ○	[illegible]
デッド・エンド	△	[illegible]

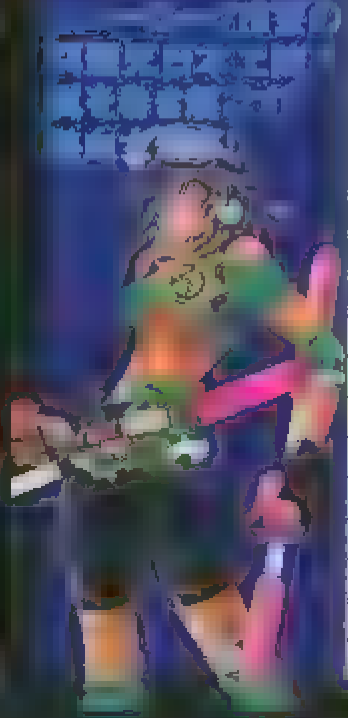
Gaia

ガイア

必殺技	コマンド	コメント
跳ね斬り	[illegible]	[illegible]
鴉	[illegible] □	[illegible]
冠	[illegible] □	[illegible]
獅子の舞	[illegible] △	[illegible]
犬当て	[illegible] ○	[illegible]
月の輪	[illegible] △	相手を[illegible]背中を[illegible]
犬弾き	[illegible]	[illegible]
犬払い	[illegible]	すばやい足払い[illegible]
犬招き	[illegible]	[illegible]
鬼の火	[illegible] + △	[illegible]
牡丹	[illegible] □ or △	[illegible]
扇	[illegible] □ or △	[illegible]
燕	[illegible] □ or △	[illegible]
罰	□ + △ or × + ○	相手の[illegible]
蛍火の紅	[illegible] △	[illegible]

Tracy

トレーシー

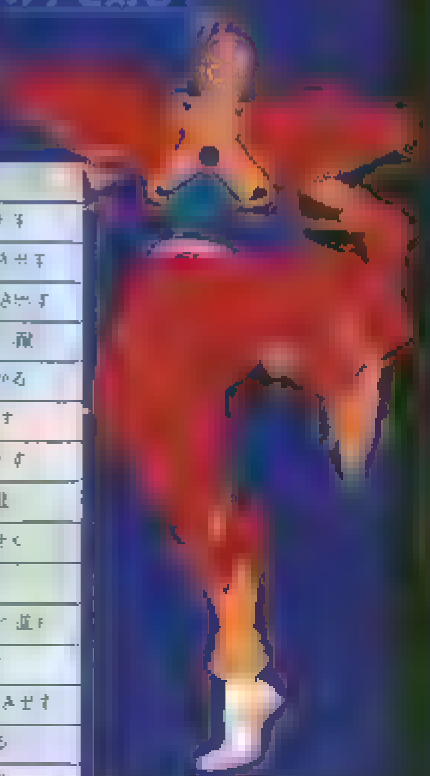


必殺技	コマンド	コメント
穴掘りパンチ	[illegible] △	[illegible]
蹴り上げ	[illegible] ○	[illegible]
足払い	[illegible]	[illegible]
ミドル トゥー キック	[illegible]	[illegible]
トゥ ハンマー キック	[illegible]	[illegible]
アトミックダイナマイト	[illegible] + △	[illegible]
アトミックキック	⇦ + ○	[illegible]
スーパーアッパ	[illegible] □ or △	[illegible]
キングスレイク	[illegible] × or ○	[illegible]
スカイダイバー	[illegible] ○	[illegible]
ハニームーン	[illegible] × or [illegible]	[illegible]
エレクトロシャトウ	[illegible] □ or △	[illegible]
エレクトロスパルタン	[illegible] □ or △	[illegible]
ジャックポット	[illegible] × or ○	[illegible]
エレクトロダイナマイツ	[illegible] □ or △	[illegible]
ペイルスライダ	[illegible] + △ or × + ○	[illegible]
クレイジープラネット	⇨⇦⇨△	ダッシュ[illegible]を繰り出す
I.M.C	⇨⬂⇩⬃⇦□	背中からブチ当たる打撃技
ストレート.M.C	⇨⬂⇩⬃⇦△	[illegible]

Chaos

[illegible]の中でしか己を見いだせない[illegible]
[illegible]なカマで敵に「凶」の字を刻む

カオス



必殺技	コマンド	コメント
サー[illegible]ス	[illegible] □	[illegible]
ソキソキキ[illegible]ク	[illegible] □	[illegible]
ササン[illegible]	[illegible] △	[illegible]
ケル[illegible]	[illegible] ×	[illegible]
無道ボ[illegible]プ	[illegible]	[illegible]
阿呆者の盾	[illegible] +	[illegible]
グッバイ・ゲロゲロ・スペシャル	[illegible] + △	[illegible]
残酷カッター	[illegible] □ or △	[illegible]
外道ケロ	[illegible]	[illegible]
外道カス	[illegible] △	[illegible]
邪道[illegible]	[illegible] × or	[illegible]
非道ト[illegible]ル	[illegible] × or	[illegible]
邪道ウェイブ	[illegible] □ or △	[illegible]
超無残斬り	□ + △ or × + ○	[illegible]
木琴[illegible]	[illegible] △	[illegible]

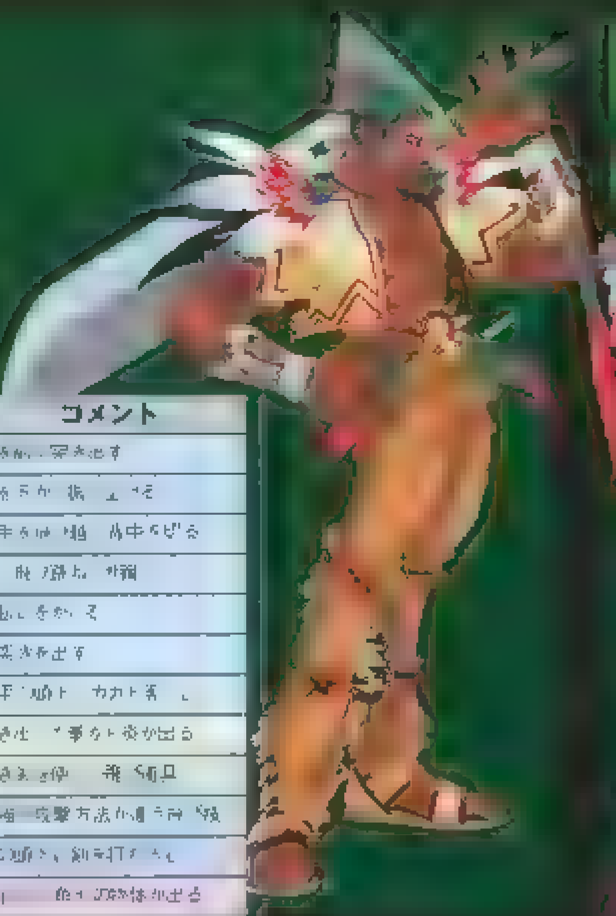
Nagisa

ナギサ

[illegible]の拳銃と[illegible]で悪を蹴散らす
悪を憎み正義を愛する[illegible]刑事

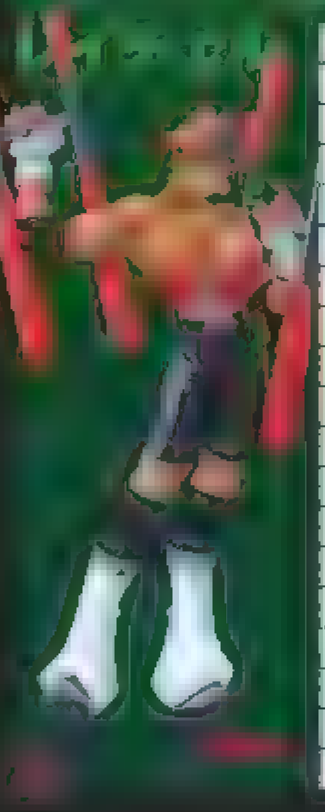
必殺技	コマンド	コメント
[illegible]ーキック	[illegible]	[illegible]
バク転蹴り	[illegible]	[illegible]
対空射撃	[illegible] △	[illegible]
弾込め[illegible]発	セレクトボタン	[illegible]
タックル[illegible]	[illegible] + △	[illegible]
全弾発射	[illegible] + △ or × + [illegible]	[illegible]
爆破スペシャル	[illegible] △	[illegible]

Tau



必殺技	コマンド	コメント
イ　ウルヒーク	⇨□	剣を前に突き出す
クライミングカーブ	⇩□	剣を斜め上に払う
ジャカ　ファング	⇦⇨△	相手を[illegible]中に[illegible]
ジャッカルファング	⇨×	[illegible]
ウルフダンス	⇩×	[illegible]
バッファローホーン	⇨○	頭突きを出す
ベアキラ	⇩○	相手[illegible]
タイカークロ	⇦+△	突き出[illegible]
ドラゴンプレス	⇦⇗[illegible]□ or △	[illegible]
イークルヒーク	⇩⇗[illegible]×	[illegible]攻撃方法が[illegible]
イ　グルファング	□+△ or ×+[illegible]	[illegible]
イーグルファイア	[illegible]△	[illegible]

Rachale



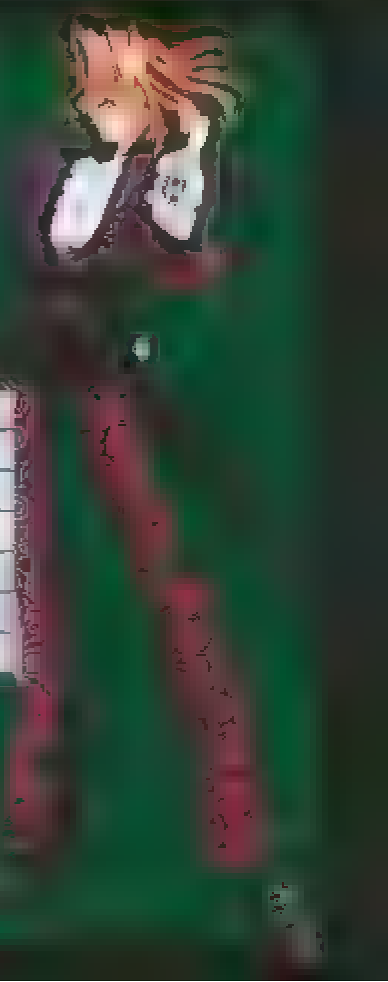
必殺技	コマンド	コメント
グランドパンチ	⬊△	[illegible]
ブロウキック	⬊○	相手を[illegible]
スクリュ　トウ	[illegible]	[illegible]回転する足払い
蹴り上げ	[illegible]	[illegible]
チップトウホッパ	[illegible]	[illegible]
プロトンダイナマイト	[illegible]+△	[illegible]爆弾を[illegible]させる
プロトンキック	[illegible]+[illegible]	相手を[illegible]
スカイスクレイパー	[illegible]	[illegible]
ロックンクラッシャー	[illegible]□ or △	[illegible]
ス　パ　ア　バー	[illegible]□ or △	空中[illegible]
スカイスプラッシュ	[illegible]＼ or [illegible]	相手[illegible]
グ[illegible]コロナ	[illegible]× or ○	[illegible]
アトミックブロー	[illegible]□ or △	[illegible]突き出す
アトミックスパルタン	[illegible]□ or △	[illegible]
トウキャノン	[illegible]× or ○	[illegible]
アトミックダイナマイン	[illegible]□ or △	[illegible]爆発する
ツインテインシャー	□+△ or ×+○	[illegible]
フラ　ッシュサン	[illegible]△	[illegible]

Schultz

必殺技	コマンド	コメント
サイトモウ	[illegible]□	[illegible]
アンジャストレイス	[illegible]△	[illegible]
モウアッパ	[illegible]△	[illegible]
ローキック	[illegible]×	[illegible]
キック	[illegible]×	[illegible]
ム　ンサルト	[illegible]×	[illegible]
バックリジェクト	[illegible]	[illegible]
ネリチャギ	[illegible]	[illegible]
ヘル　フェ　　クス	[illegible]	[illegible]
ヘル　エクスキュ　ショナ	[illegible]+△	[illegible]
バティスムエッジ	[illegible]□ or △ or ＼ or [illegible]	[illegible]
1スヘルウェイブ	[illegible]□ or △	[illegible]
アトヘントブレイス	□+△ or ×+○	[illegible]
ペニテンススクリュ	[illegible]△	[illegible]

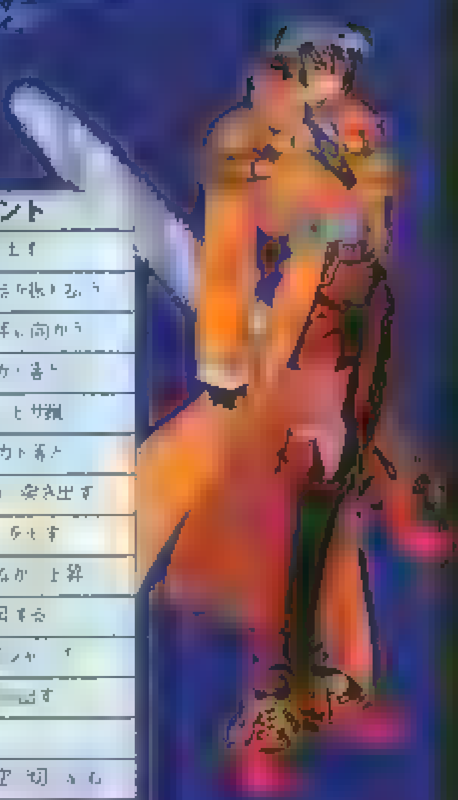
Vermilion

ヴァーミリオン



必殺技	コマンド	コメント
射撃	[illegible]□ or △	[illegible]
弾込め（弾がないとき）	セレクトボタン	[illegible]
エルボープレス	[illegible]+△	[illegible]
硫酸かけ	[illegible]□ or △	[illegible]
デス　マッオネット	□+△ or ×+○	[illegible]
ウァームサ　パー	[illegible]△	[illegible]

David デヴィッド



必殺技	コマンド	コメント
明日のアッパー	↓□	[illegible]
ギャングマッシャー	△	足払い[illegible]
ショルダーアタック	×	肩を突き出し相手に向かう
ネリチャギ	[illegible]	足を振り上げ[illegible]
キック	○	少し前[illegible]
浴びせ蹴り	○	回転し連続[illegible]
チェーンソー	+△	[illegible]を前に突き出す
がむしゃらキック	→+○	足をそろえ[illegible]
リバーサルトラップ	□	武器を振り回[illegible]
リバーサルレイズ	△	[illegible]
アッパーホーイ	[illegible]	[illegible]
アッパー・ホーイ	△	[illegible]
切り札	セレクトボタン	必殺攻撃
フレイムマッシャー	□+△ or ×+○	[illegible]
フレイムクラッシャー	△	[illegible]

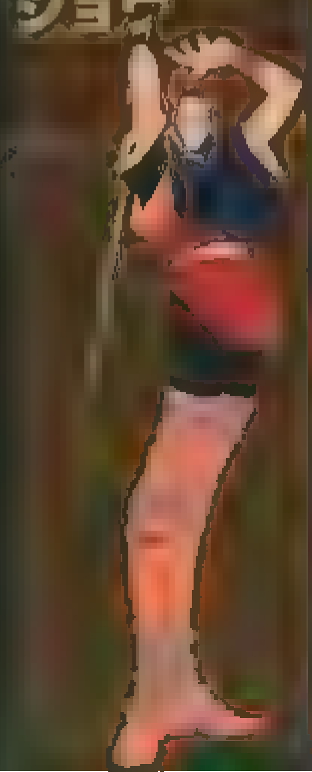
Sizuku シズク

邪気に満ちた勝ち気な性格の[illegible]女だからってナメたらあかんでぇ！

必殺技	コマンド	コメント
孔雀	[illegible]	[illegible]
華鉄砲	+△	[illegible]
夢鉄砲	+○	[illegible]
風	□ or △	[illegible]
夢桜	□ or △	[illegible]
渦潮の舞	[illegible]	[illegible]
地雷援	△	[illegible]
不死蝶	□+△ or ×+	[illegible]
紅大車輪	△	[illegible]
[illegible]華	[illegible]	3方向[illegible]

Sho ショウ

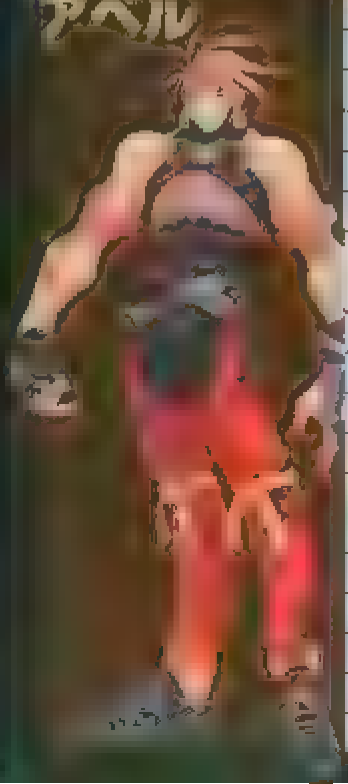
[illegible]的スピードで[illegible]のように敵を斬り裂く伝説の[illegible]ドマスター



必殺技	コマンド	コメント
逆鷹竹割り	△	2回突き[illegible]
鳴尾蹴り	×	[illegible]
牙切斬	+△	[illegible]
維牙蹴	+	[illegible]
炎刃修羅破	△	[illegible]
炎魔烈鵬斬	[illegible]	[illegible]
自らを絶つ	[illegible]	[illegible]
前転投げ	or	[illegible]
烈空斬	□ or △	[illegible]
呪精魚	or	[illegible]
彗星脚	空 × or	[illegible]
死昇斬・弐	□ or △	[illegible]
閃光牙	× or	[illegible]
月光扇	空 × or	[illegible]
飛翔斬・改	□ or △	[illegible]
絶魔斬	□ or △	[illegible]
地獄極楽門	+ or +	[illegible]
万鬼猛襲刺	△	[illegible]

Abel アベル

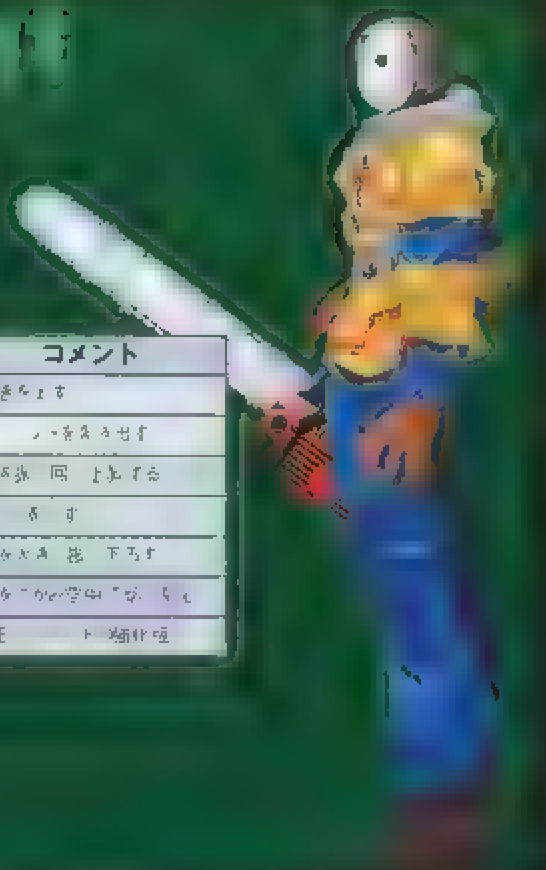
新世界の[illegible]を目指す[illegible]のパワーが[illegible]比類なき[illegible]



必殺技	コマンド	コメント
アッパーフィスト	□	相手[illegible]
ダウンヒット	□	[illegible]
フルーリフェクション	×	[illegible]
ハイエストグルーブ	×	[illegible]
アンダーレイバー	×	[illegible]
フェイク・トルネード	○	[illegible]
レフトフィスト	➡△	[illegible]
ブラックサバト	△	[illegible]
フェイクターン	➡ ダッシュ中 ×	[illegible]
マキシマムナックル	+△	[illegible]
マキシマムキック	+○	[illegible]
光輪波爆弾	[illegible]	[illegible]
皮爆弾	□ or △	[illegible]
ヘルスサイクロン	× or	[illegible]
グランドタックル	□ or △	[illegible]
アベル・スターダストナイト	□+△ or ×+○	[illegible]
アベル・アルティメットファントム	△	[illegible]
トリプルイリュージョン	[illegible]	[illegible]

Judgement

ジャッジメント



必殺技	コマンド	コメント
スキンヘッド	[illegible]	[illegible]
D.チェーンソ	+ △	チェーンソーを[illegible]
ブラッディトラップ	□ or △	[illegible]
カーソ[illegible]	□ or △	[illegible]
イヒルソ	△	[illegible]
デーモン・ハント	□ + △ or × + ○	[illegible]
デヒルス[illegible]	△	[illegible]

Miss Til

必殺技	コマンド	コメント
クレセントキック	[illegible]	[illegible]
ホーリーニング	+ △	[illegible]
リバーサル[illegible]	+ ○	[illegible]
スピンソンダガー	□ or △	[illegible]
死の舞	□ or △	[illegible]
ファントムテイル	△	[illegible]
スプラッシュダンス	○	[illegible]
ファンネイトヒンャス	+ △ or × + ○	[illegible]
イヒルファイア	[illegible]	[illegible]
トライアングルファイアプレス	△	[illegible]

Veil

ヴェイル

不気味なブレードが全てを引き裂く[illegible]

必殺技	コマンド	コメント
ハイエストクループ	[illegible]	[illegible]
アンダーレイバ	[illegible]	[illegible]
アッパーソート	□	[illegible]
レットアッパーソート	➡ △	[illegible]
ブルー[illegible]	×	[illegible]
ハイエストクループ	×	[illegible]
タウンヒート	[illegible]	[illegible]
ブラックサバト	△	[illegible]
フェイクスラッシュ	➡ タ[illegible]中 ×	[illegible]
エクセレントソート	+ △	[illegible]
エクセレントキック	+	[illegible]
トリプルイリュージョン	△	[illegible]
光輪波碟弾	△	[illegible]
スカイダイブ[illegible]	[illegible]	[illegible]
インヒソブルムーブ	or ○	[illegible]
インヒソブルムーブ	× or ○	[illegible]
ヘルストルネード	× or	[illegible]
グラントタックル	□ or △	[illegible]
波碟弾	□ or △	[illegible]
フェイタルメテオブロウ	□ + △ or × +	[illegible]
ファナティックイリュージョン	△	[illegible]
ヴェイル[illegible]	△	[illegible]

Naru

ナル

ついにナルが登場[illegible]
実力はカイン[illegible]

必殺技	コマンド	コメント
ノーブルプレイ	△ or	[illegible]
ショルダ[illegible]	× or ○	[illegible]
リトルプリンセス	□ or △	[illegible]
テリトリーレイズ	□ or △	[illegible]
ノ[illegible]クスラッシュ	□ or △	[illegible]
イノセントファイア	+ △ or × +	[illegible]
エンジェルアート	△	[illegible]

The PlayStation BOOKS

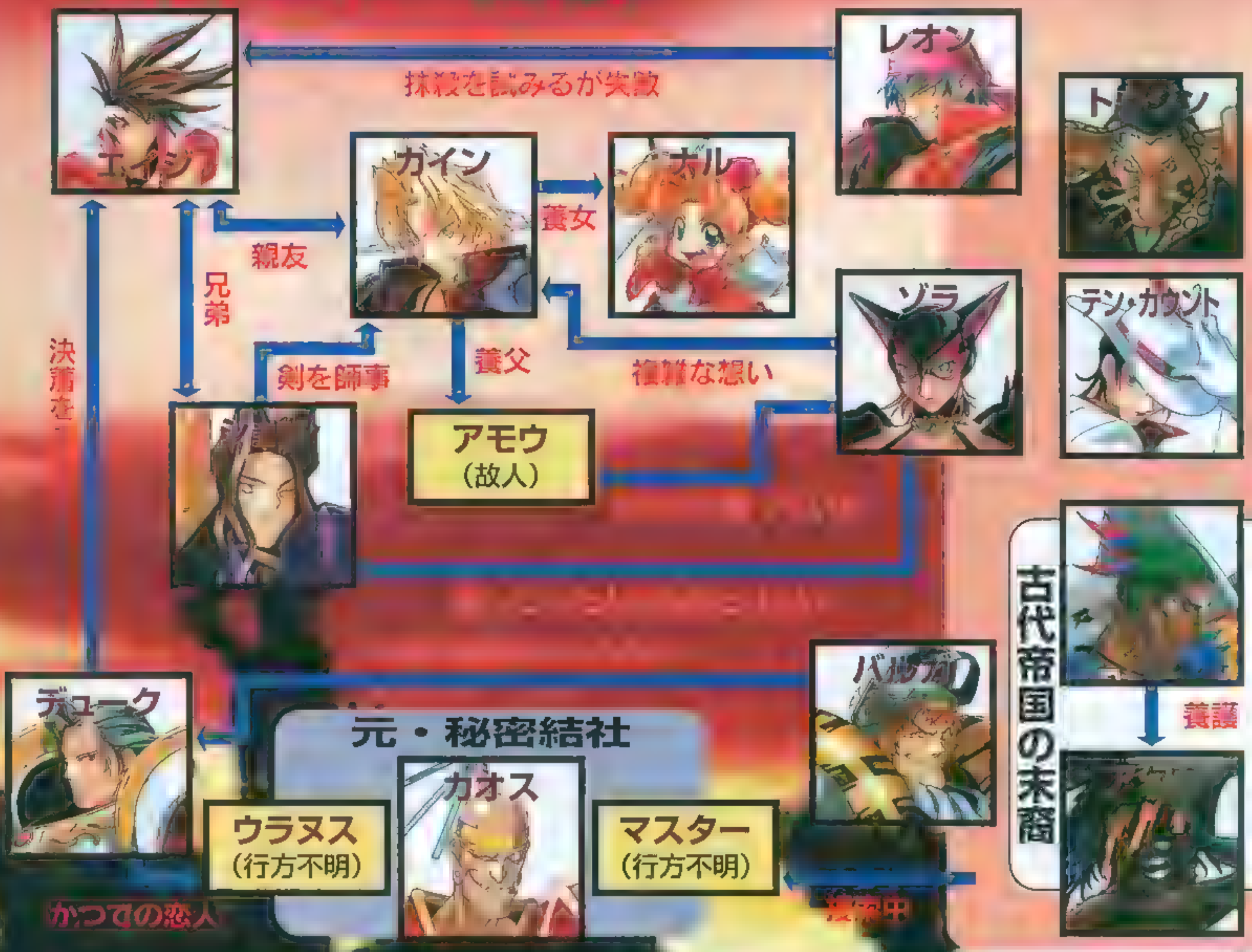
闘神伝3 オフィシャルガイド

闘神伝3の世界

結社崩壊後、エイジたちを襲撃する組織とは一体何者なのか!? 「闘神伝」の真の意味が、ついにここで明かされる。

キャラクター相関図

[illegible]にからんでくる戦士たちは、操作可能なキャラだけでも[illegible]人という大人数にのぼる。その複雑な人間関係を一目でわかる相関図で表した。各キャラのストーリーを参照にして物語の背景を知ってほしい



PROLOGUE 燃えたぎる戦士の血を闘いの神は欲した…

「闘神大武会」で繰り広げられた秘密結社との死闘。闇の武闘大会は、その使命を終えたかに見えた……。しかし、未来を自らの手で切り開こうとする戦士たちに、新たな敵が立ちはだかる。

彼らは飢えていた。燃えたぎる戦士たちの血に……。組織とは「古代宗教を信仰する集団」であり、彼らの神は血の神であった。

“海が血で染まるとき、彼らの神は降臨する”

彼らにとっての死とは彼らの神に捧げる尊い行いとなるものであった。人を殺めることは罪悪ではなく、神への奉仕！ 彼らは自らの神をアゴーン・テオス＝闘いの神と呼んだ。古代の時代から燃える血を持った者たちを闘神に捧げる行いこそ、「闘神伝」と呼ぶものだったのである。この儀式を執行する組織が、「闘神大武会」の参加者をいけにえとして狙うのは当然であった。

彼らが神に血を捧げる真意は、「神が降臨することで、新たな生命が転生する」という言い伝えにある。

転生した生命には、永遠の命と強大な力が宿るとされた。新たな生命体＝究極の生命体を生み出すことにより、世界を根元から造り変える。それが組織の教祖・アベルの最終目的である。

そのため、儀式には血を受けとめる器、神の強大な霊力を受容する無垢な心と強靭な体が必要とされた。その格好の標的が、結社の主帝・マスターである。しかし器となるべく少年は、結社崩壊後、ウラヌスともども行方不明となってしまった。

組織は燃える血を持つ戦士たち、そして逃亡したマスターを狩るため、ついに行動を開始する。今ここに、「闘神伝」をめぐる新たな闘いの火蓋が切って落とされたのだった！

▲ジャッジメントは忌まわしき血の儀式に試され、耐えられなかった少年の1人だ。

▼教祖アベルは、自らの血と肉体を使って儀式を行ったが失敗してしまった。そのおりに降臨した不完全な意識体、ヴェイルを自分の体内に封印することとなる。

闘神伝3 CONTENTS

◎基本戦術編

キャラクター操作 …… 6
ゲームシステム …… 10

◎キャラ別戦術編

エイジ&レオン …… 12
カイン&テンカウント …… 20
ソフィア&ソラ …… 28
ランゴ&アダム …… 36
エリス&アタワ …… 44
モンド&トウシン …… 52
バイホウ&スイレイ …… 60
デューク&ハルカ …… 68
カイア&クウ …… 76
トレーシー&レイチェル …… 84
カオス&シュルツ …… 92
ナギサ&ヴァーミリオン …… 100
デヴィッド&シャノンメント …… 108
シスク&ミスティル …… 116
決戦!! バトルアリーナ!! …… 124

◎裏技&初期設定資料編

闘神伝3裏技大全 …… 126
ショウ …… 128
アベル&ウェイル …… 132
ナル …… 140
TAM SOFT'S NOTE「闘神伝3」初期設定資料集 …… 144
突撃探訪 タムソフトインタビュー …… 150

□付録
ことぶきつかさ描き下ろしポスター
全32キャラクター技コマンド早見表

◆本書におけるコマンド表記

本書では、一覧表内および画面写真側に記した入力コマンドを、攻撃ボタンマークで表記しています。一方、文章中では、マークを使わずに具体的な攻撃方法で解説しています。したがって、混乱をさけるため、補足としてマークの意味と、特殊表記の解説をいたします。

コントローラーボタンのマーク

□…弱威力武器攻撃
△…強威力武器攻撃
×…弱威力キック攻撃
○…強威力キック攻撃

▶各ボタンに対応する攻撃は、すべて右表に準じています。ボタン機能の変更などをした場合はご注意ください。

矢印マークと特殊表記

⇀…方向キーを短く入力
➡…方向キーを押しっぱなし
□+△…同時に押す
×or○…どちらかを押す

▶コマンド中の「or」は、例えば、弱・強どちらの攻撃ボタンでも技が出る場合などに使用されています。

CHECK!

本書のコマンド表記はすべてキャラが右向きのときのものです

本書中のコマンド欄の矢印は、キャラクターが右を向いているとき(左写真参照)に入力するコマンドです。実際のゲーム中にキャラクターが左を向いた場合、矢印はすべて左右逆に入力する必要がありますのでご注意ください。

PART 1

基本戦術編

ゲームシステムを完全に把握するために、基本部分を詳しく解説する。「闘神伝」独自の移動方法から、格闘ゲームには欠かせない攻撃の性質まで、ビギナーも安心して読める内容だ。まずは基礎を固めてから、「3」の新たな戦いに挑戦してみよう。

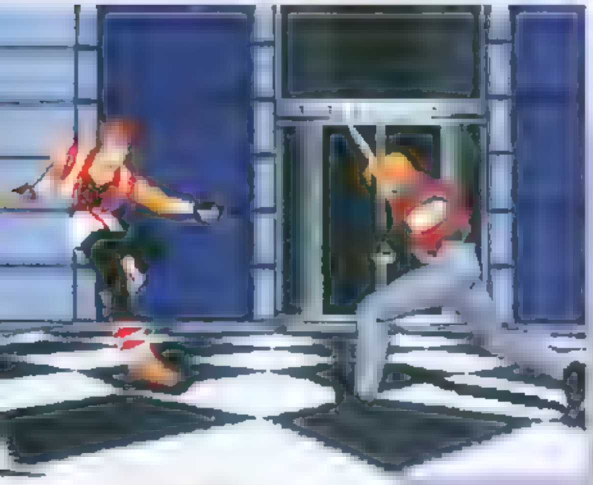
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

キャラクター操作

基本的な部分は残しつつ、新たな要素が加えられた『闘神伝3』。まずはしっかりと、その違いを確認しておこう。

移動

ゲーム中のキャラクター達は、プレイヤーの分身ともいえる。対戦相手との距離を調節する「移動」は、それら分身を思い通りに操り、勝利をつかむための第一歩だ。



▲自分の操作するキャラクターの特性を把握すれば、無理のない戦いを展開できる

●前進・後退とステップ●

【前進・後退】
➡ or ⬅

【ステップイン・バックステップ】

相手との間合いを調節する基本中の基本

主に短い距離を移動するのに用いる。通常の前進・後退は非常にゆっくりとした移動なのに対し、ステップは短い距離をすばやく移動できる。

▲間合いの微調整に使う。移動速度は全般的に遅い。

▲方向キーを短く2回押す。間合いを前後にすばやく調節するとき、便利な移動方法だ

●ジャンプとダッシュ●

相手との間合いを一気につめる移動法だ

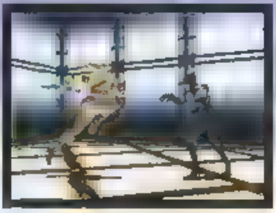
ジャンプは上方向および斜め上方向に飛び上がること。ダッシュは、直線的にすばやく移動する方法だ。どちらも途中から、攻撃を繰り出すことができる。

【ジャンプ】
⬉ or ⬆ or ⬈

▲各キャラクターごとに、飛距離は若干違っている。

◀ジャンプ中に出せる技もあり、攻撃する際の重要なファクターでもある。

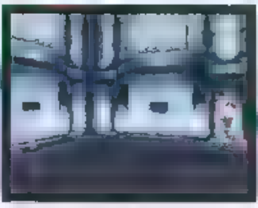
【ダッシュ】
➡



◀動きの早いキャラにとっては、相手を奇襲するための重要な手段になる。

FOR BIGINNER

各キャラクターの違いをチェックしよう



▲同じ時間をダッシュした結果、速いキャラと遅いキャラではここまで差がつく。当然戦い方も変わってくるぞ。

間合いによる斜め側転の違い

●離れている場合●

▲側転時の軌道の弧が大きく、相手の横方向に移動する。さらに、遠ければ斜め前方に移動。

●接近している場合●

▲側転時の軌道の弧が小さく、相手の後ろに回り込める。無防備な後ろからの反撃が可能だ。

●側転と斜め側転●

直線的な攻撃を回避するのに便利だ

画面の奥、または手前に移動する方法で、主に攻撃回避に使用する。斜め側転は、相手に近づきながら反撃を狙う、より積極的な回避だ。

L1ボタン …手前に側転

L2ボタン …奥に側転

【側転】
L1 or L2ボタン

◀相手との距離が少しずつ離れる。まっすぐ後退できないときに役立つ。

【斜め側転】
➡+L1 or ➡+L2ボタン

◀相手との間合いを開けたくないときや、密着したいときなどに重宝する。

【自動側転】
⇩⇩

◀方向キーを下向きに2回押すことにより、ステージ中央部に側転できる。

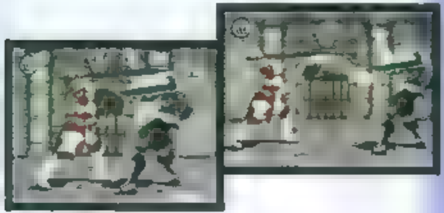
基本攻撃

対戦相手にダメージを与える行動。すべてのキャラクターに共通した攻撃方法だ。今回から、背面取りという新たなファクターが追加され、駆け引きの面白さが増した。

▲各キャラクターで、攻撃の間合いや速さなどが違っている。しっかりチェックしよう。

間合いによる攻撃の違いがなくなった

前作では、相手との間合いにより、同じ攻撃方法でありながら2種類の違う技が出ていた。今回からはそれが廃止され、間合いに関係なく同じ技に統一されている。


▲見ての通り、相手との距離に関係なく、立ち弱武器攻撃のモーションは同じだ。

新技の背面取りをどう活用するか

▲すばやいキャラに接近されたり、端に追いつめられたときなどの脱出に活用していこう。

FOR BIGINNER

攻撃ボタンをしっかり覚えよう

□ 弱威力武器攻撃。威力は小さいが技の出は早い。

△ 強威力武器攻撃。威力は大きいものの技の出は遅い。

× 弱威力キック攻撃。威力は小さいが技の出は早い。

○ 強威力キック攻撃。威力は大きいものの技の出は遅い。

●全キャラクターに共通する攻撃●

キャラクターごとに技の効果も違う

特殊なコマンドを必要としない基本的な攻撃だ。攻撃がヒットしたあと、相手がよろける技、空中に浮く技など、キャラ別に設定されている。

【立ち攻撃】
攻撃ボタン

▲立ったまま相手を攻撃する　最も自然な攻撃方法

【しゃがみ攻撃】
しゃがんで攻撃ボタン

◀相手の下段を攻撃する強威力の攻撃は、相手をよろけさせるものが多い

【ジャンプ攻撃】
ジャンプ中に攻撃ボタン

▲下方向に攻撃力が発生。しゃがみガードできない。

【ダッシュ攻撃】
ダッシュ中に攻撃ボタン

▲相手に向かい、すばやく一直線に攻撃を仕掛ける。

【背面攻撃】
相手に背を向け攻撃ボタン

◀振り向きざまに相手を攻撃する。強威力・弱威力とも同じ技が出る。

●ダウンした相手への攻撃●

通常のしゃがみ攻撃でダメージを与える

前作のような、ダウン攻撃という独立したファクターは廃止された。そのかわりに、しゃがみ攻撃がヒットするように変更されている。

【ダウン攻撃】
しゃがんで攻撃ボタン

▲ダメージにより数回ヒットさせることが可能。騎士道精神を重んじるデュークは不可。

●挑発●

挑発すると相手のオーバードライブゲージを上げてしまう。あまりオススメできない。

セレクトボタン

▲お遊びのファクタ　なんら得することはない

●多彩な投げ●

キャラの個性が最も表れる攻撃だ

相手の至近距離で出せる攻撃。キャラクターごとに、技の形態は千差万別だ。

【投げ技】
相手の側で△＋○

◀間合いもキャラごとに大きく違う。かなり遠くから投げられる者もいる。

NEW SKILL

●背面取り●

攻防を一気に逆転する新システム

相手のえり首をつかみ、身体の位置を入れ換えて背後に回り込む技。ガードを許さず、しゃがんでいる相手にも有効だ。防御を崩す以外に、逃げるときなどにも使える。

【背面取り】　←＋△＋○ボタン

◀すばやく背後から攻撃するのもいい。キャラにより間合いはまちまちだ。

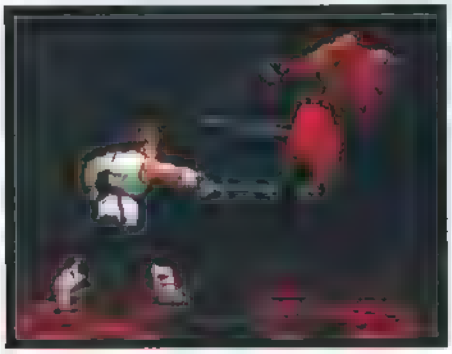
特殊技

方向キーと攻撃ボタンの組み合わせによるコマンドで出すことができる、攻撃力の高い技の数々。戦いを勝利に導くための、決定的な要素といえるだろう。

▲ハデなエフェクトとともに炸裂する必殺技。技の特徴を把握して、的確に繰り出そう。

相手を浮かせる技とよろけさせる技

特定の技がヒットすると、相手が空中に浮いたり、よろけ状態におちいる。その間、相手は防御ができないので、強力な攻撃をたたき込む絶好のチャンスとなるのだ。



◀よろけた状態の相手に攻撃を入れると、簡単に浮かせることができる。

NEW SKILL

特殊攻撃と闘神連技

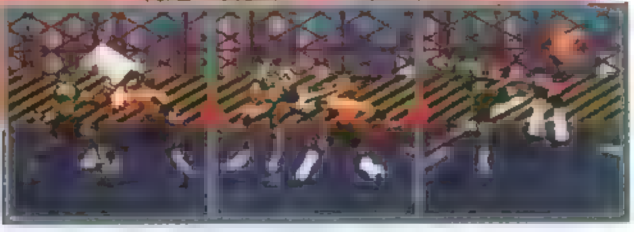
新たに設定された攻撃ファクター

簡単なコマンドで、相手の体勢を崩せるのが特殊攻撃だ。攻勢に出る足がかりとなる。攻撃ボタンを決まった順序で連打する闘神連技は、さまざまな効果を持った連続攻撃だ。

▲一気に形勢を逆転する特殊攻撃。狙いすまして繰り出せ

【特殊攻撃】
特定の方向キーと攻撃ボタン

【闘神連技】
特定の攻撃ボタンの組み合わせ



▲武器とキックの多彩なコンビネーションで、相手に反撃を許さず大ダメージを与える。

各種の必殺技

あらゆる攻撃技の中で最高の威力を誇る

コマンド入力で繰り出す最強の特殊技だ。攻撃範囲も広く、リーチも長いものが多い。戦闘での牽制から、フィニッシュにいたるまで、使い道はさまざまだ。

【必殺技】
それぞれのコマンドを入力

◀飛び道具や多段ヒット技と、性質はいろいろ。空中で出せるものもある

【究極宝技】
△同時押しor✕◎同時押し

▲オーバードライブゲージ（左図）点滅時のみ使用可能。

【秘伝必殺技】
△

◀体力ゲージ（左図参照）点滅時のみ使用可能。高い攻撃力の必殺技だ。

【闘神奥義】
それぞれのコマンドを入力

▲威力が大きく、加えて多段ヒットするものが多い。一部のキャラは使用できない。コマンドが難しいのが難点。

FOR BIGINNER

一発必殺技について

一部の必殺技は、キーコンフィグ画面で、R・Lボタンに登録できる。特に初心者は、技の出が早く、威力の大きな技を登録するといいだろう。

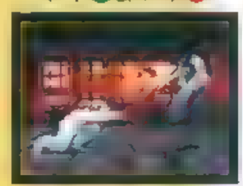
◀Rボタン同時押しで、究極宝技や秘伝必殺技まで、一発で出せるのだ。

リバースアタックとウォールカウンター

一転危機をチャンスにさせる新特殊技

リバースアタックは、相手の攻撃を2倍のダメージで受けつつ反撃。ウォールカウンターは、壁を利用して体勢立て直しor反撃をする技だ。

【リバースアタック】
←＋△or←＋◎



▲一部例外を除き、相手を壁までふっ飛ばしてしまう。

【ウォールカウンター】
△or◎

▲◎ボタンで体勢立て直し、△ボタンで壁を蹴り反撃。タイミングが大事

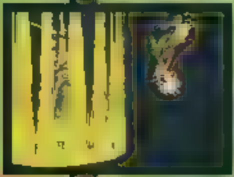
●ソウルボム●

回数制限を課せられた究極必殺技だ!

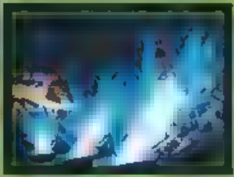
1セットマッチで2回、2セットで4回、3セットで5回使用可能。ダウン中の相手にも多段ヒットする、最強のフィニッシュ技といえる。

【ソウルボム】
○+✕(空中可)

◀キャラ別に技の形態はまったく違う。全般的に、端で使うのが効果的だ。

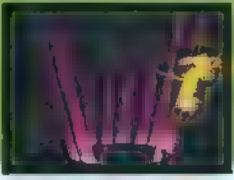

▲自分の回りに攻撃力が発生。頭上にも判定あり。範囲がせまいのが弱点だ。

さまざまなソウルボムのタイプ


▲地を這うように、前方に出る。相手をふっ飛ばす。

▲飛び道具と同じ形状だ。離れた相手にも当てやすい。

▲同じキャラでも、空中で出すとまったく形が変わる。


▶ゆっくり前方に進む。最もヒットさせやすい形だ。

防御

相手の攻撃を回避、またはガードしてダメージを減らすこと。言うまでもなく、攻撃と同等に重要なファクターだ。攻め一辺倒では、絶対に勝利はありえない。

▲確実な防御でダメージを最小限に。ノーガードで技を喰らったら、反撃もできない。

●上段と下段の防御●

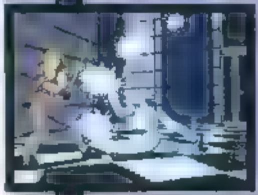
堅実な防御はすばやい反撃につながる

相手の攻撃をガードすれば、技のモーションが戻るまでのスキが生じる。そこからすばやい技で反撃を開始。防御と攻撃は、正に表裏一体なのだ。

【立ちガード】
⬅

◀上段攻撃(立ち攻撃)をガードする。しゃがみ攻撃はガードできない。

【しゃがみガード】
↙


◀モーションの大きな必殺技をガードして、相手の大きなスキを誘うのだ

▲下段攻撃(しゃがみ攻撃)をガードするだけでなく、上段攻撃もガードできる。

●ダッシュかわし●

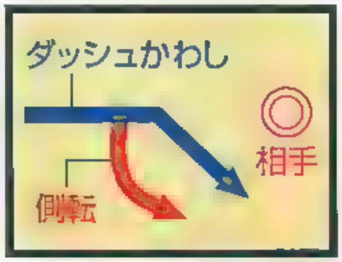
ダッシュから短く、斜めに切れ込んでいく。側転よりもスキが小さい回避方法だ。

【ダッシュかわし】
➡+L1 or L2ボタン

▲L1で手前、L2で奥にかわすのは側転と同じだ。

ダッシュかわしと側転の軌道の違い

側転が弧を描くのに対し、ダッシュかわしは直線的に、斜めに切れ込んでいく。よけ幅はあまり大きくないので、少し離れた間合いで動くのがいい。



▲横殴りの攻撃などは当たってしまう場合がある。直線的な攻撃をよけるのに使おう。

FOR BIGINNER

しゃがみガード不可の技「中段攻撃」について

立ちガードでは防げるが、しゃがみガードでは防げない特殊な種別の攻撃のことだ。

◀特殊攻撃や必殺技には、中段攻撃が多い。しゃがみ攻撃から移行しよう。

●ダウン状態からの起き上がり●

次の行動を考えつつ最良の方法を選ぼう

ダウンからはさまざまな方法で起き上がることができる。攻勢に出るのか、防御を固めるのか。次の行動を考えて、相手との間合いを調節しよう。

【ダウンからの起き上がり】
任意のボタンを押す

▲キャラの得意な攻撃間合いに起き上がればベストだ。

ボタンと起き上がり方

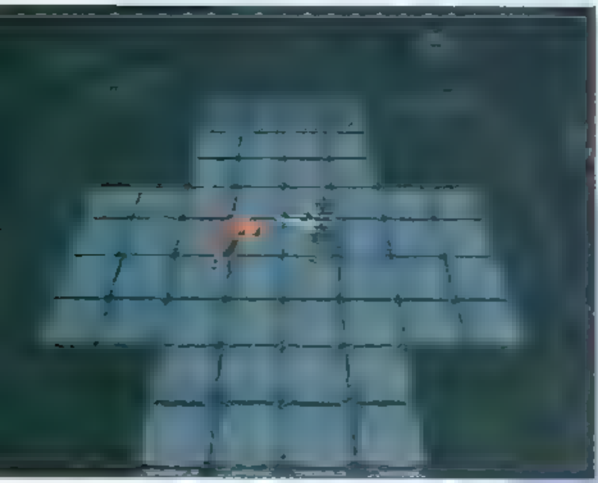
なにもしない……通常
L1ボタン……手前側転
L2ボタン……奥側転
方向キー頭方向…頭方向
方向キー足方向…足方向
攻撃ボタンを連打…回復早める

ゲームシステム

ゲーム環境をプレイヤーが決めるのは、もはや格闘ゲームの常識。快適なプレイを目指して、いろいろな設定を試そう。

ゲームルール

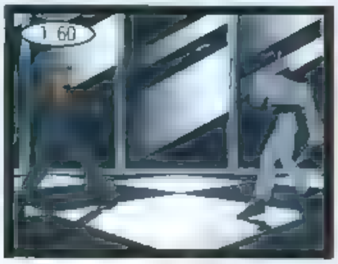
対人、対コンピューター戦を問わず、相手を倒した者の勝ち。とても単純明快だ。友達やコンピューターを相手に腕をみがき、より難しいレベルでの勝利を目指そう。



▲壁に囲まれた逃げ場のないステージ。火花散る熱い戦いを展開したいものだ。

表示モードによる画面の違い

▲30フレームは画面表示が美しいモードだ。背景なども細かく描き込まれている。



▲60フレームモードは、動きがなめらかだ。どちらを選ぶかは、プレイヤーの好みしだい。

◎勝敗のゆくえ◎

リングアウトなしの実力勝負で決着だ

プレイヤーは壁に囲まれたステージで、1対1の勝負に挑むことになる。相手を倒すか、より多くの体力を奪った者が、勝者の栄冠に輝くのだ。

▲「闘神伝3」からは、リングアウト決着が廃止された。もうどこにも落ちる心配はない

KO決着

時間内にどちらかの体力がなくなった時点で勝負がつく。文句なしの決着法だ。

タイムオーバー

時間切れになった時点でより多くの体力を残しているほうが勝利する。

◎さまざまなゲームモードで戦う◎

エンディングを目指すだけが戦いではない

任意で選んだキャラクターを使用し、勝ち抜いていく以外にも、VS HUMANで友達と対戦することもできる。1P GAME中に乱入することも可能だ。

- **1P GAME…** 任意に選んだキャラでコンピュータ戦を勝ち抜く。
- **VS HUMAN…** プレイヤー同士で、選んだキャラで対戦するモード。
- **VS COMPUTER…** 任意に選んだコンピュータキャラと対戦する。
- **OPTION…** さまざまなゲーム環境を設定する。詳しくは下記参照。
- **KEY CONFIG…** コントローラーのボタンの機能を任意に設定する。
- **RANKING…** 1P GAMEのタイムレコードを見ることができる。
- **SAVE & LOAD…** タイムレコードやデータのセーブとロードを行う。

◎オプション機能◎

自分に合ったゲーム環境でプレイしよう

タイトル画面でOPTIONを選ぶと、サウンドから試合内容まで、さまざまな設定を行うことができる。快適な環境なら勝率もアップする!?

◀コンピューター対戦の場合、その難易度は重要なファクターといえよう。

サウンド
モノラルかステレオかを選択できる。

カメラの種類
ふつう、頭上、上空、遠方の中からアングルを選べる。

むずかしさ
コンピューター戦での難易度を8段階に設定できる。

試合時間
60秒、99秒、無制限の中から選択できる。

セット数
1・2・3セットゲームの中から、任意に選択できる。

表示モード
画面表示を30、60フレームのいずれかに設定する。

◎ポーズ中の機能◎

試合途中でボタン機能を変更できる

OPTIONはサウンドとカメラの種類の変更が可能。KEY CONFIGでは、通常通りに、ボタンすべての機能を変更することができる。

▲1P GAME時、相手に合わせて、一発必殺技の設定などを変えてみるのも面白い。

PART 2

キャラ別戦術編

個性を活かした攻撃方法、能力的に優れている技の数々を研究し、キャラ別にわかりやすくまとめたのが本編だ。どのキャラが扱いやすいのか？　その問いに答えるライバル同士の戦闘力比較。対COM戦で使える必勝法。役立つ情報はギッシリある!!

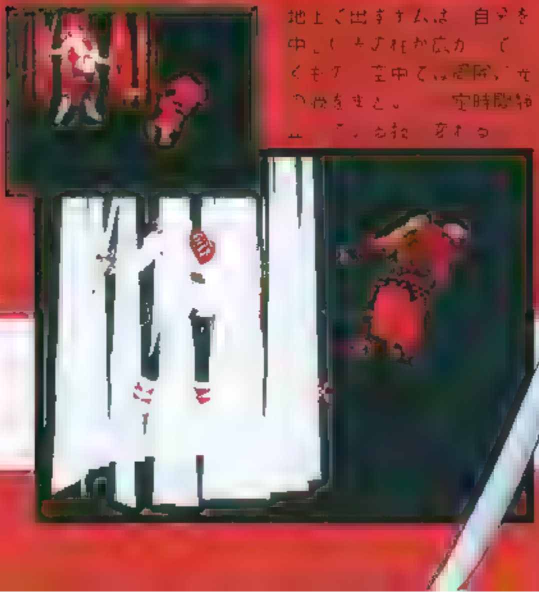
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

EIJI SHINJO

PROFILE

NAME　エイジ・シンジョウ
SEX　MAN
HEIGHT　175cm
WEIGHT　63kg
AGE　23
BLOOD TYPE　A
NATIONALITY　JAPAN

ソウルボム



地上で出すと、自分を中心に[illegible]が広が[illegible]て
くる。空中では[illegible]
[illegible]一定時間[illegible]
[illegible]

STORY

結社壊滅のきっかけとなった闘神大武会。最後の覇者はエイジであった。兄への執着を断ち切って、自分の生き方を始めた彼に、謎の組織が忍び寄っていた。

主な基本攻撃 BASIC SKILL

武器と足技で縦横無尽に戦おう

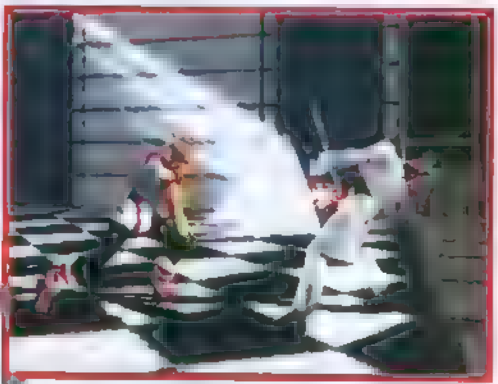
比較的リーチが長く、すばやい弱武器攻撃が使いやすい。しゃがみ攻撃では、相手をよろけさせる強キックが便利だ。ダッシュ弱キックはしゃがみガード不可。

しゃがみ強キック
◀相手が転ばずによろけるようになったため、連技や必殺技の起点として重宝する。

しゃがみ強武器
▶しゃがみガードできない新技。相手は浮くので、連技などにつなげよう。少し離れた間合いでもヒットする。

基本攻撃一覧

攻撃方法	[illegible]
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]



立ち強武器
◀豪快に切り込むならコレ。モーションは大きいが攻撃範囲が広い。相手を天井まで浮かすダッシュ強武器もいい。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

上下の攻めでゆさぶれ

蹴撃弾や顎薙で相手のしゃがみガードを誘い、搗上げなどの中段攻撃で浮かせてしまおう。エイジは、鬼討ちや顎薙といった、相手を浮かせる技を多く持っている。

鬼討ち
▶急接近して肘鉄を食らわせる技で、相手は絶好の場所に浮く。間合いは広めだが、接近戦でもいける。

R覚悟光臨
▲大きく一歩踏み出し…
りつける技。攻撃範囲の…

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
鬼討ち	[illegible]
鉄甕	[illegible]
顎薙	[illegible]
搗上げ	[illegible]
蹴撃弾	[illegible]➡(ダッシュ中)[illegible]
鬼角	[illegible]➡(ダッシュ中)[illegible]
足薙	[illegible]
R覚悟光臨	[illegible]

蹴撃弾
▶相手の足もとにスライディングし、ダウンを奪える。間合いをつめるときにも便利だ。

FINALITY SKILL 主な必殺技

必殺技一覧

技名	コマンド
烈空斬	[illegible]
飛翔斬	[illegible]
骸割り	[illegible]
前転投げ	[illegible]
究地獄門	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

烈空斬

▼ご存じ牽制に便利な飛び道具だ。放ったあとを追い、骸割りやダッシュ攻撃を繰り出してみよう。

前転投げ

▶名前の通り、前転で近づき投げる。間合いが広く、しゃがみガードできないという利点もある新技。

飛翔斬

▶回転しながら相手を上空に切り上げる技。強攻撃は最後が当たらないと反撃を受ける。至近距離で弱攻撃だ

究地獄門

▲刀を大きく振るい、最後は相手の後方から斬り下ろす。出が早く、威力も強い頼れる技。

中間の間合いから強襲

烈空斬は、離れての牽制に使う。飛び込みには、しゃがみガードができない骸割りがピッタリ。その他にも、飛翔斬など少し離れた間合いで有効な技が多い。

COMBINATION SKILL 主な連技

闘神連技一覧

始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
背面始動
背面 [illegible]
背面 [illegible]
背面 [illegible]

▲弱武器始動では、最後が必殺技になるパターンがいいだろう。相手の体勢を崩せる。

ひらめく白虎の太刀

弱武器からの連技が基本だ。最後を上下に散らせば、より効果的。⇨弱武器始動は中段攻撃から入るので、しゃがみ攻撃から、すぐ移行できるように練習しよう。

▼相手を飛び越してしまったり、後ろに回り込まれたときなどに便利。慌てずに、この連技で反撃しよう。

背面・・・・△

▶エイジの連技は、平凡に弱武器から始まるものが多いため、最初の一撃をいかにして入れるかが重要だ。ゆえに、下段攻撃でしゃがみガードを誘い、中段攻撃の⇨弱武器から仕掛けるパターンは、ぜひともマスターしたい。

1 攻めるための基本技

性能の良い特殊攻撃で切り込んでいこう

前作ほど、刀でザクザク攻撃できなくなっている。そのぶん、相手を浮かせる特殊攻撃を駆使して戦いたいところだ。相手の体勢を崩したら、最後に必殺技が出る闘神連技で決めてしまおう。リーチが長い相手と対戦する場合は烈空斬で牽制し、飛び込んでくるところを浮かせる技で迎撃する手もある。

BASIC SKILL 1

▲基本攻撃なら、立ちの技からしゃがみ強キックや強武器へ移行して、相手の体勢を崩す。

BASIC SKILL 2

▲骸割りなどの強襲技は、相手の意表をつける。ダウンしたら飛翔斬などで、さらに追い打ち。

WINNER'S TECHNIC

エイジを使った必勝テクニック

2 秘伝必殺技の使い方

スキを補いつつ狙いすまして繰り出せ

コマンド入力後、技が出るまでのスキが大きく、間合いは立ち強武器攻撃とほとんど同じ。確実にヒットさせるには、相手の空振りやミスを絶対に逃さないことだ。

FINALITY SKILL

▲積極的に当てにいくには、相手の体勢を崩してから。多少リスクを負うが、しかたない。

3 エイジの得意とする攻撃

▲中～遠距離での連発は、かなり有効な牽制になる。安全に戦うなら、相手の出方を見よう。

▲相手が飛び込んできたり、かいくぐってくるところを、飛翔斬でどんぴしゃの迎撃。

▲攻めと防御の呼吸を間違えなければ、攻撃範囲の大きな武器攻撃がモノをいうはず。

▲すかさず攻防の中に強キックを交える。相手がダウンやよろけ状態になったら飛翔斬だ。

▲新しいファクターである特殊攻撃は、相手を浮かせる技が3つもある。使わない手はない。

▲エイジの連技は、刀を前後左右に大きく振る。最後は、烈空斬や飛翔斬で決めよう。

ONE POINT ADVICE

付かず離れずで戦おう

離れても接近しても便利な技がそろっているエイジ。刀の先が届くか届かないかの、絶妙な間合いで戦うとベストだ。鬼討ちを交えた闘神連技は特に有効で、攻め込むだけでなく、ダウンした相手もすくい上げてしまう。

▼中段攻撃から一気に攻め込んで、ペースを握ってしまおう。

PROFILE

NAME レオン

[illegible]

HEIGHT 176cm

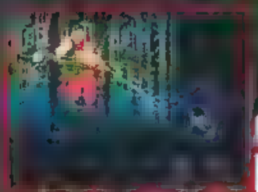
WEIGHT 64kg

AGE 25

BLOOD TYPE B

NATIONALITY U.S.A

ソウルボム



レオンは、地上、空中とも[illegible]同じ性能[illegible]空中ボムは[illegible]下方向に[illegible]大きいので[illegible]地面スレスレで出そう[illegible]

STORY

組織に隷属するレオンは、ボスのア[illegible]従う有能な戦士であった。儀式のいけにえ[illegible]を襲撃するが、その際に強者と闘う喜びに[illegible]

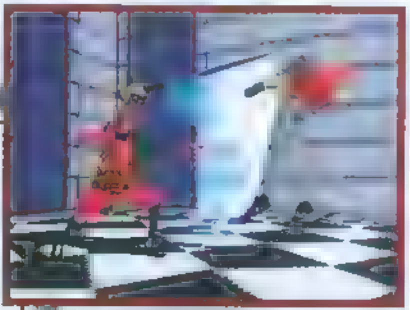
BASIC SKILL 主な基本攻撃

ダッシュ強キック

◀連続で膝蹴りを繰り出す技で2回ヒットする。しゃがみガードができず、浮いた相手に追撃も可能。

剣とキックの連係で攻めろ

強キックは、立ち・しゃがみともに相手をよろけさせ、下からすくい上げるような立ち強武器は、相手を浮かせる。剣の攻撃範囲も広く、使いやすいぞ。



立ち強武器

◀単に切り込むだけで相手が浮いてしまう技。間合いもそこそこ広く、剣先を当てるように出すのが上手な方法。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

相手の防御を切り崩せ

相手の目の前でバク転するナイトメアは、相手をかなりの高さまで浮かせることができる。剣で切り込む浮かせ技もあり、戦い方はエイジに似たものとなっている。

ナックル・パージ

▶相手にすばやく接近し、拳で殴る。相手は浮くので、そのまま連技などに持ち込もう。

ナイトメア

◀中段攻撃であり、接近戦でガードを固める相手を、下段からの連係で切り崩すのにもってこいの技。

Ⓡデスペレート・ナックル

▶剣のつかで攻撃するため若干間合いが狭く、リーチの長い相手には当たらないことも。迎[illegible]

FINALITY SKILL 主な必殺技

虚空を裂くレイピア

レイピアという細身の剣は、日本刀と似ているのだろうか。レオンの必殺技は、エイジのそれに酷似している。性能も同等で、使用する状況も同じと考えていい。

ミッドナイト・ビヨンド

▶飛翔斬とほぼ同じ、攻防に便利な技。ジャンプ中や浮いている相手には、弱で追い打ちをかけよう。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	相手[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
ミッドナイト・ビヨンド	[illegible]
[illegible]	[illegible]
前転投げ	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

華麗なるレイピアの舞

エイジと同様に、足技はほとんど含まれない。また、⇨弱武器始動の連技がないが、そのぶん充実している基本攻撃や特殊攻撃で、相手を浮かせてしまおう。

□・✕・□
◀単純な連技だが、最後で相手を浮かせるのが魅力。入力が簡単なのは、連技においては重要なこと。

□・□・△・△・←△
◀ミッドナイト・ビヨンドで決める連技。最後を下段攻撃にして足もとをすくってもいい。

闘神連技一覧

●始動
●・➡●・●・●・●
●・➡●・●・●・↓●
●・➡●・●・●・←●
●・●・●
●・●・●・●・●
●・●・●・●・←●
●・●・●・●・↓●
背面●始動
背面●・●・●・●
背面●・●・●・←●
背面●・●・●・↓●

① 攻めるための基本技

基本攻撃と特殊攻撃の性能の良さを活かそう

相手の体勢を崩す攻撃は、エイジよりも若干使いやすい。浮かせる技から、連技や必殺技につなごう。ジャンプ強武器でダウンさせ、強引に連技を仕掛けるのも面白い。

BASIC SKILL 1

▲エイジとレオンのジャンプ武器攻撃は、下方向に攻撃力が発生し、飛び込みに便利だ。

BASIC SKILL 2

▲アッパー・ストークは、立ちガードの不意をつき、そのまま浮かせてしまう優れモノだ。

② 秘伝必殺技の使い方

相手がよろけたチャンスを逃さず斬れ

エイジと同じく、技が出るまでに時間がかかるので、ガードされない工夫が必要だ。攻撃の間合いギリギリで、相手をよろけさせる強キックなどを狙ってゆこう。

FINALITY SKILL

▲浮いた相手にもヒットするが、タイミングが難しい。よろけから確実にヒットさせよう。

WINNER'S TECHNIC

レオンを使った必勝テクニック

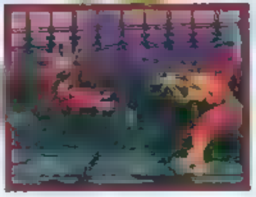
必殺技などはエイジと変わらないが、基本技の性能に差があり、それがレオンの特徴ともなっている。強武器やキック、ダッシュの強キックなどを活用しよう。

ONE POINT ADVICE

ときには大胆に切り込んでいこう

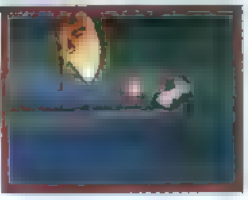
リスクは負うが、武器の攻撃範囲を活かして、必殺技などでガンガン攻めてみよう。奔放な戦いこそレオンにふさわしい。

③ レオンの得意とする攻撃



▲飛び道具で相手を動かして、ダッシュ攻撃などで急襲してしまおう。

▲モーションの大きな相手には、接近戦から連技などにつなぐ。



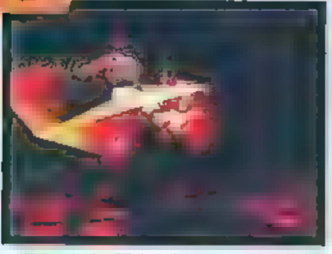
▲相手が間合いを開けてきたら、その飛び道具を飛び越して攻撃だ。

分析1 基本技を使った攻め方

▲エイジは剣に比重を置いた攻め。中段攻撃から、そのまま闘神連技へ移行できる。

▲レオンは剣に加え、強キックなども重要。攻撃を手足や上下に散らして、相手を翻弄する。

分析2 必殺技の相違点



▲単体でなく、闘神連技のフィニッシュに組み込むほうが効果的。とっさの対空にも良い。

▲連技で若干劣るレオンは、相手の体勢を崩して必殺技…のパターンで攻め込もう。

分析3 2人の証言

エイジ

日本刀こそ地上最強の剣だ！　特に斬り裂くことに関しちゃ、世界一なんだぜ。ただし、魚をさばくとなると……俺愛用の刺身包丁が一番かな。

レオン

本当に技に長けた者以外、細身の剣は扱えねぇ。折れちまったら超MMってかんじ〜。相手を浮かせるほどの威力も、俺様のウデあってのことだぜ。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

防御をおろそかにしていると、立ち、しゃがみと斬り分ける攻撃にさらされる。特に壁ぎわで浮かされると、タイミングの良い連続攻撃に翻弄されてしまう。

▲容赦のない闘神連技の雨あられ。抜け出すのは一苦労だ。

COM エイジと戦う

▲常に攻撃の主導権を握ること。ただし、守るときはしっかり守る。

距離が開くと、裂空斬以外にも、骸割りなどを繰り出してくる。接近して、冷静にCOMのスキに反撃、すぐさま距離をとる。ヒット＆アウェイ戦法で戦おう。

COM レオンと戦う

▲側転やダッシュ避けを活用して、COMのスキを誘う方法もある。

飛び道具のあとをダッシュ攻撃で追いかけてくるなど、攻めは強気。強武器などに注意しつつ、中段攻撃から反撃していこう。こちらも積極的に攻めること。

MASTERS COLUMN 正統派対決

熱血の主人公と悪役って…典型的すぎるっ!?

2人とも積極的に攻めたい人向きのキャラクターだ。相手に防御をさせ、さらに、それを切り崩していくような戦いが似合っている。どちらを選ぶかは趣味の問題かな。

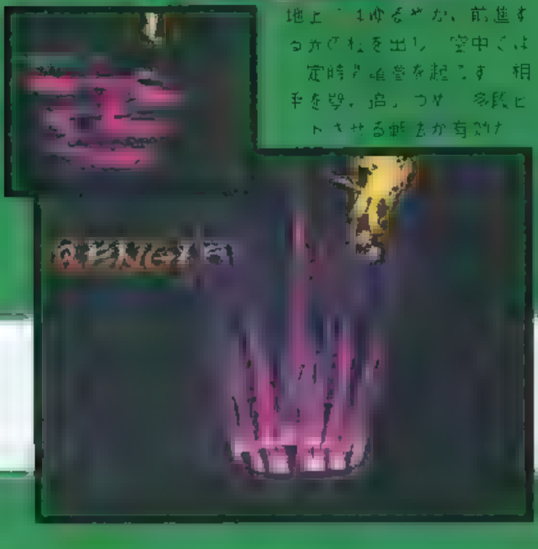
▲海賊を思わせるレオンは、ワイルドさが魅力!?エイジのファンをどこまで食えるでしょうか。

KAIN AMOU

PROFILE

NAME　カイン・アモウ
SEX　MAN
HEIGHT　178cm
WEIGHT　64kg
AGE　24
BLOOD TYPE　AB
NATIONALITY　ENGLAND

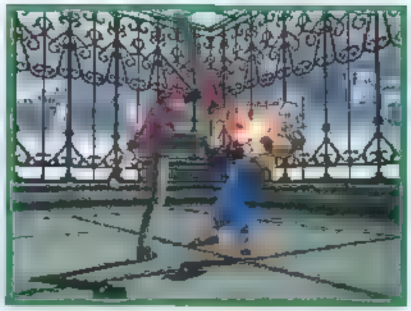
ソウルボム



地上では[illegible]ゆるやかに前進するカマイタチを出し、空中では一定時間竜巻を起こす。相手を[illegible]つつ多段ヒットさせる[illegible]が有効

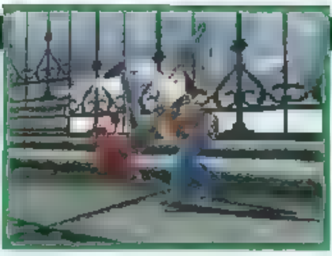
STORY

[illegible]に狙われる少女[illegible]ルを守るさなか、殺された自分の[illegible]「ア[illegible]」の過去を知る。真実を確かめるため[illegible]彼はあ[illegible]に闘いを挑もうとする。



立ち強キック

▲高い打点の回し蹴り。リーチがあるのでヒットしやすく、相手を必ずダウンさせられる。



ダッシュ強キック

▲強烈な蹴りを浴びせ、地面に相手をたたきつける。しゃがみガードが不可能な攻撃だ。

基本攻撃一覧

攻撃方法	[illegible]
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

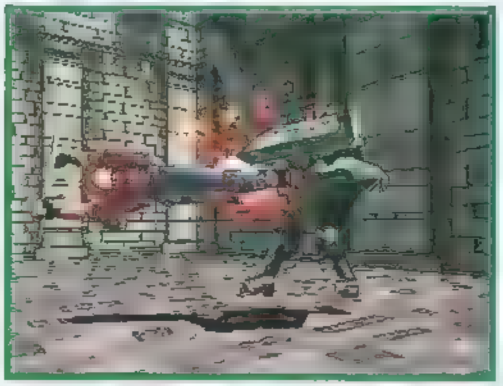
華麗な足技で徹底的に攻めまくれ!

一発に重みがあり、瞬時に繰り出されるキック系が扱いやすい。特にダッシュ攻撃は、弱と強でガード方向が異なるので、相手の防御をゆさぶることができる。

BASIC SKILL
主な基本攻撃

R/ファーサイド・ボルト

▼回転しながら真横に蹴りを放つ。攻撃しつつ移動するので、離れた相手にもヒットする。



アッパー・グライド

▶えぐるように剣を突き立て、相手を天井にたたきつける。落ちてくる相手は立ってガードしよう。

ステップイン・ニー

◀ひざで蹴り上げ、体勢を崩した相手をふっ飛ばす技。相手が空中に浮けば、連技を確実に決めることが可能だ。

間合いの見極めが大事

アッパー・グライドは、間合いも広く、威力もかなりあるので積極的に狙おう。ステップイン・ニーはダッシュで距離をつめるなどして、空振りしないように。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

SPECIAL SKILL
主な特殊攻撃

FINALITY SKILL 主な必殺技

テッドリー・レイズ

▲剣を突き出し、竜巻のように上昇する。弱はその場で、強は一度突進してから相手を切りきざむ。

秘ヘルズ・インフェルノ

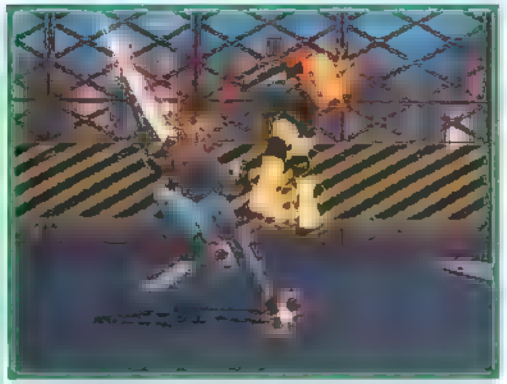
▲ダッシュでつめより、キック連打から最後にデッドリー・レイズを決める秘伝必殺技。

西洋刀のキレは健在だ

カインといえば、ショルダー・クラッシュとデッドリー・レイズの2大必殺技。飛び込んできた相手の迎撃、中間距離からの奇襲など、実に多彩な使い方ができる。

ショルダー・クラッシュ

▶片足を振り上げ、半月の軌跡を描いてかかとを振り下ろす。相手がダウンしても、連続ヒットさせられる。



テラー・コメッツ

◀空中から斜め下に向かって急降下する蹴り。コマンド入力直後に方向キー⇧で、ジャンプせずとも技が出る。

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
デッドリー・レイズ	[illegible]
ショルダー・クラッシュ	[illegible]
[illegible]	空[illegible]
テラー・コメッツ	空[illegible]
前転投げ	[illegible]
秘[illegible]	[illegible]
秘ヘルズ・インフェルノ	[illegible]
秘[illegible]	[illegible]

闘神連技一覧

[illegible]始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

基本は弱キック連打で

実用的なものは弱キック始動技。入力しやすく、しゃがみガードでなければ防げないのが強みだ。まずボタンの3連打を覚え、フィニッシュをいろいろ工夫してみよう。

✕・✕・✕・✕

▲ローキックを3発たたき込み、最後にショルダー・クラッシュで相手をダウンさせる。

◯・✕・✕

▲入力が簡単でリズミカルに決まる。弱武器を出したらすぐ弱キックにつなげるように鍛錬すべし。

✕・✕・✕・△

◀キック連打からデッドリー・レイズでシメる連技。最後の入力を失敗しても、しっかりダウンを奪えるはず。

COMBINATION SKILL 主な連技

① 攻めるための基本技

リーチの長いキック技 2種類を使いこなそう

カインの技は、相手の足もとを徹底的に攻める性能に恵まれている。スピードと威力のあるしゃがみ強キックとダッシュ強キックを主体に攻めていけば、相手がどのようにガードしていようと崩すことは容易だ。あとは反撃のスキを与えないようにし、弱キックのラッシュにつなげられれば完璧。

BASIC SKILL 1

▲すさまじい速さのダッシュ強キック。しゃがみカットをつぶせる貴重な中段攻撃だ。

BASIC SKILL 2

▲しゃがみ強キックは相手の体勢を崩すことができる。このあとに連技を決めてやろう。

WINNER'S TECHNIC

カインを使った必勝テクニック

② 秘伝必殺技の使い方

間合いをわざと広げて相手を誘いこむように

技が開始する前のダッシュを計算に入れ、少し遠い間合いから出すようにすれば反撃されることも少なくなる。コマンド入力は、相手が攻撃を空振りした瞬間を狙おう。

FINALITY SKILL

▲スキも大きい技なので、乱発は禁物。相手の懐に潜るようにタイミングを合わせるのだ。

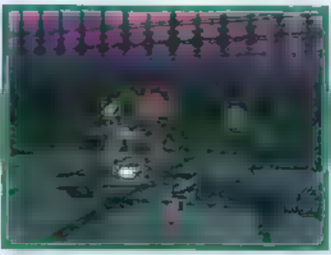
③ カインの得意とする攻撃

▲まず、しゃがみ強キックをすばやく出そう。ここは、相手をよろけさせることが目的だ。

▲フラッとした瞬間、弱キックをチョンと入力。確実に相手を空中に浮かせられるぞ。

▲相手へ飛び込むようにジャンプし、地上に降りるギリギリの瞬間に強武器攻撃を浴びせる。

▲フェイントとしてわざと相手を飛び越し、背面攻撃(しゃがみ武器で)を狙うのもよい。



▲連技が決められれば、相手をダウンさせられるチャンスは多い。これからどうする!?

▲倒れている相手に強武器のデッドリー・レイズ。リスクなく、大ダメージを負わせられる。

ONE POINT ADVICE

遠い距離から先手を打て!!

必ず覚えておきたいのがショルダー・クラッシュのコマンドだ。相手のダウン後にガンガン当てる戦法も悪くないが、攻撃しながら移動できる性能を活かし、突然間合いをつめて相手をびっくりさせてやろう。

▼相手の鼻先を狙って出すのが理想的。瞬時に出せるように練習だ。

TEN COUNT

PROFILE

NAME テン・カウント

SEX MAN

BLOOD TYPE AB

NATIONALITY ENGLAND

ソウルボム

威力も出ている時間もカインの技と変化はない。地上で出すボムは、光の柱がジリジリと前進するタイプなので、かなり命中率が高い

STORY

狙った獲物に死のカウントダウンを [illegible] 逸話が由来し、彼のコードネームとなる [illegible] を誓い、組織に所属する刺客として [illegible]

BASIC SKILL 主な基本攻撃

怒涛のキック攻撃で追いつめていけ

使い勝手のいい技はほとんどがキック。基本的に、カインと同じ戦い方をしてOKだ。ダッシュ攻撃で先手を取り、瞬時にダウンへ持ち込めば攻めていける。

ダッシュ弱キック
▶ブレイクダンスを思わせる回転蹴り。連続で当たるが、攻撃を終えるとスキができてしまうので注意。

ダッシュ強キック
▶相手に走りよってから、体重を乗せた重い蹴りを振り下ろす。しゃがみガードをつぶす中断攻撃だ。

立ち強キック
▲なぎ払うようにして放つハイキック。くらった相手を確実にダウンできるので、単発で出しても反撃されない。

Ⓡシューティング・プラネット
▶ドリルのように回転し、足から突っ込んでいくRアタック。コマンドを入力してから、一瞬タイムラグがある

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

バリエーションが豊か

充実した特殊攻撃がそろっている。特にムーン・リバースは相手の攻撃をことごとくつぶせるので使いやすい。コンピュータ戦ならば、連発しているだけで勝てる。

ムーン・リバース
▶相手に背中を向け、弧を描いて蹴りつける。相手が攻撃を出したあとでも反撃できる強さは魅力だ。

FINALITY SKILL 主な必殺技

前転投げ
▶クルッと前転しながら相手に近づき、すかさず投げる。間合いが開いたら狙ってみよう。

飛び道具が頼りになる

技の名前が違うだけで、ほとんどはカインのコピー技。しかし、飛び道具だけはまったく性質が異なる。スピードが速いので瞬時にヒットし、威力も十分にあるのだ。

レッグ・ドライバー
▶ナイフを同時に3つ投げる。強武器はすばやく、ほとんど避けられない。間合いを気にせず使おう。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器	[illegible]
立ち強武器	[illegible]
立ち弱キック	[illegible]
立ち強キック	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技	[illegible]

特殊攻撃一覧

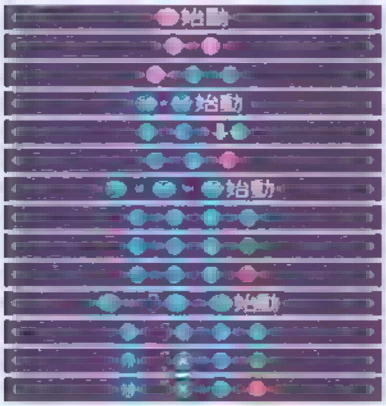
技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
前転投げ	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

闘神連技一覧

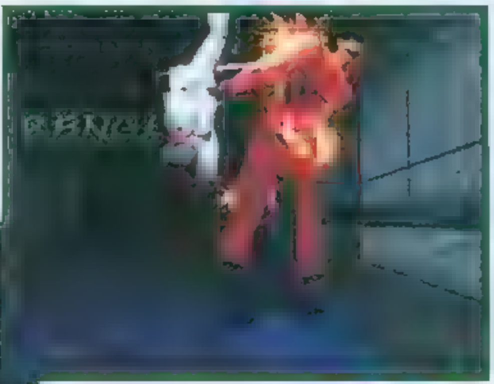


よろけさせてからが勝負

入力のしやすさからいって、弱キックの連打が一番だ。ガードされやすいものの、相手のよろけたスキを狙って入れれば確実。必殺技にからめて主戦力にしよう。

▶基本はコレで決まり。単発で出すより、しゃがみ強キックを当ててから仕掛けると成功しやすい。

✕・✕・✕・✕



✕・✕・◎

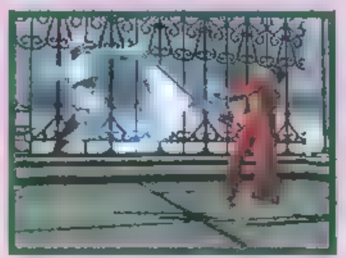
▲弱キック始動のバリエーション。多段ヒットは気持ちいいが、威力がいまいちなのが難点。

① 攻めるための基本技

一度の攻撃でダメージが大きいものを使おう

主な基本攻撃は、強力な特殊攻撃や必殺技を支えるためのものだと割り切ることが大切。ジャンプ強武器をメインにして、飛び込みを強化するのも面白いだろう。

▲トリッキーなダッシュ弱キック。えぐり込むようにして下段攻撃を出せるのが強みだ。



▲ジャンプ強武器は、相手をふっ飛ばすに最適。なるべく低空で当てるように。

WINNER'S TECHNIC

テン・カウントを使った必勝テクニック

基本的な部分はカインと変わらないが、特殊攻撃の性能は勝っ

② 秘伝必殺技の使い方

挑発をキャンセルしてコマンドを入力しよう

始動に奇声をあげるので、秘伝必殺技を使おうとしてることがばれやすい。これを逆手にとって何度も挑発したり、挑発をキャンセルして不意をつくように使うのだ。

▲走ってからキックで相手をお手玉する。フィニッシュの一撃がはずれやすいのが難点だ。

ONE POINT ADVICE
スライディングで足もとをすくえ

通常のダッシュ攻撃だけではつまらない。走ってコマンド入力する特殊攻撃を活用し、動きを読ませないようにしよう。

③ テン・カウントの得意とする攻撃

▲スキあらばレッグ・ドライバーを。遠距離からチクチク攻めよう。

▲相手の連続攻撃を耐えたらムーンソバット。反撃にも適した技だ。

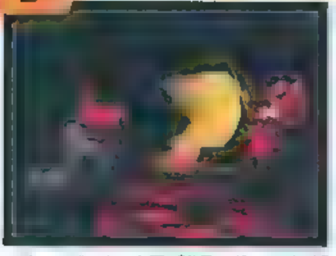
▲強武器と見せかけ、フェイントの空中レッグドライバーで攻撃！

分析1 基本技を使った攻め方

▲特徴的なのが弱キック。カインは下段攻撃なので、連技の始動がスムーズにいきやすい。

▲テン・カウントの弱キックはガードされやすい。よろけさせないと、連技が難しいのだ。

分析2 必殺技の相違点



▲オーソドックスな飛び道具。ダメージは期待できないが、牽制としてそこそこ使える。

▲ナイフ投げはジャンプ中でも出せる。カインのような飛び道具なら貫通して相手に届く。

分析3 2人の証言

カイン

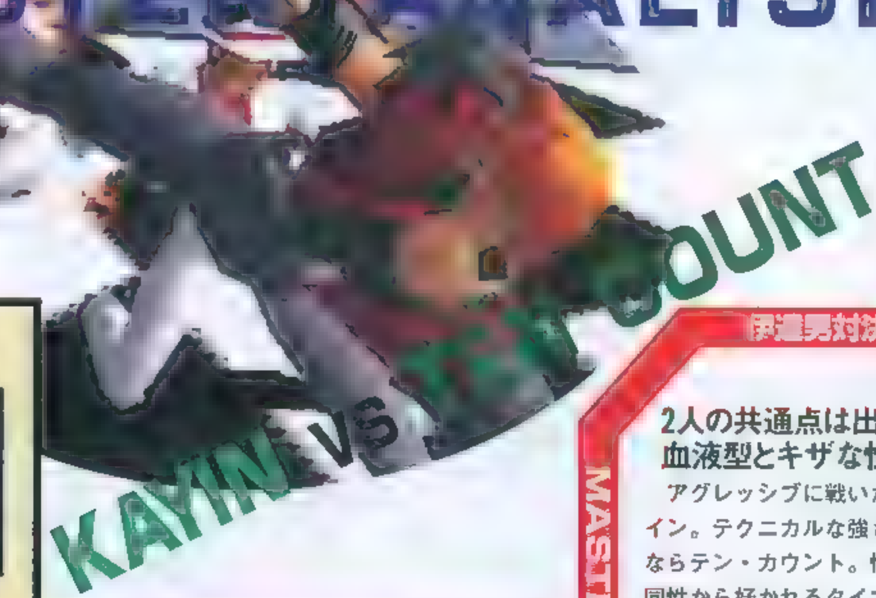
剣のキレ味は斬りつけるというより、一度突き刺してからなぎ払う感じ。連続でヒットさせる意味はあまりない。やっぱオレの本領は蹴り技か!?

テン・カウント

剣の長さも威力もカインといっしょ。でも、ムーン・リバースとかイイ技そろってるから負けてないでしょ。投げナイフの手ごたえも快感よ。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS



分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

相手との距離に合わせ、多彩な必殺技をバランスよく使ってくる。飛び越えようとするとすばやく反応し、背面攻撃で必ず返されるのでジャンプは控えよう。

▲空中ではなかなか出さないが、必殺技はどれもよく使っている。

COM カインと戦う

▲とにかくガードを固めていれば、必殺技の直後に反撃しやすい。

せわしなく動きながら攻撃してくるので、こちらはしゃがみガードで冷静に対応。防御を固めていれば、相手のスキをいくらでも見つかる。前転投げには要注意。

COM テン・カウントと戦う

▲突然出してくるダッシュ攻撃が強力。常に警戒しておこう。

遠くから様子をうかがい、突然近づきまた離れる一撃離脱の戦法を好む。ダッシュで近づいてくるところを迎撃するか、側転でよけてすばやく連技をたたき込もう。

MASTER'S COLUMN 伊達男対決

2人の共通点は出身地と血液型とキザな性格

アグレッシブに戦いたいならカイン。テクニカルな強さを求めるならテン・カウント。性格的には、同性から好かれるタイプと嫌われるタイプの組み合わせかな!?

▲カインはいいとして、ミョーな勝ちゼリフのテン・カウントに支持者がいるか心配だ・・。

PROFILE

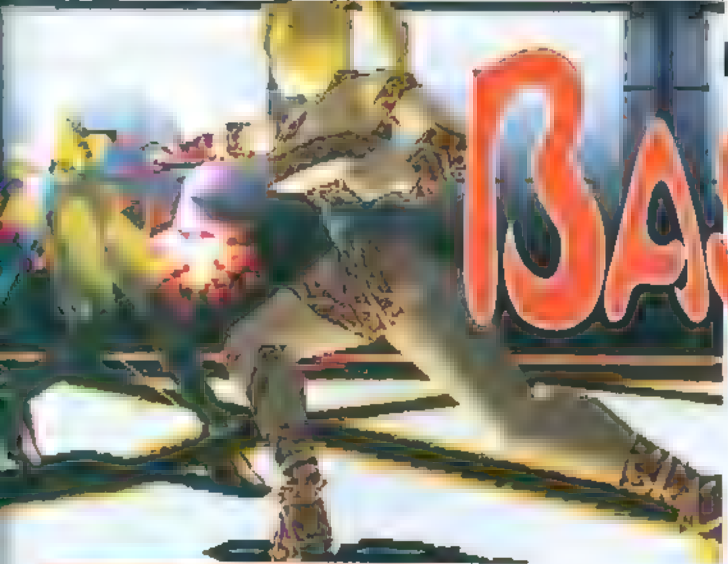
NAME　ソフィア
SEX　WOMAN
HEIGHT　172.5cm
WEIGHT　50kg
AGE　26
BLOOD TYPE　A
NATIONALITY　RUSSIA

ソウルボム

地上で出すと、自分を中心に光の柱が発生し、空中では前方へ…チの長い光の帯が出る。空中は狙って当てるのが非常に難しい

STORY

[illegible]の要請でガイアの行方を調査していたソフィアは、ある組織を突き止める。そこでは、かつての自分のような、強化人間の製造計画が進められていた！



BASIC SKILL

主な基本攻撃

長いムチを縦横無尽に振るえ

あいかわらずのリーチの長さは魅力だ。特に、飛び道具顔負けのダッシュ強武器はダウンも奪える。相手を大きく浮かせるダッシュ強キックも使えるぞ。

シャンプ強武器

◀強武器は下向きに攻撃力が発生し、弱武器はリーチが長い。相手に密着するなら、強武器で鋭く飛び込め。

タッシュ強キック

▼相手は高く浮くため、余裕で連技から必殺技へ移行できる。もう一度、浮かせてもいい。

基本攻撃一覧

攻撃方法	
立ち弱武器(●)	
立ち強武器(●)	
立ち弱キック(●)	
立ち強キック(●)	
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	
ジャンプ弱武器	
ジャンプ強武器	
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	
ダッシュ弱キック	
ダッシュ強キック	
立ち背面武器	
立ち背面キック	
しゃがみ背面武器	
しゃがみ背面キック	
投げ技(●+●)	

しゃかみ強武器

◀遠くからムチをヒンピン入れるならコレ。常に間合いを調節して相手をイラつかせよう。

SPECIAL SKILL

主な特殊攻撃

Rフラスマ·リンク

▶かなり飛距離の長い飛び道具であり、ヒットすると相手はよろけ状態になる。技の出は、若干遅め。

蹴り上げ

◀足技は強力な新兵器といえる。ヒールで蹴り上げて、必殺技などで追い打ちをかけよう。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド

ヒールで蹴り上げろ!

特殊攻撃が充実している。得意の飛び込みから相手を浮かす、ぶっ飛ばすなど、多彩な攻撃が可能。プレジャー・アーツやアッパー・ウィップは対空技としても使える。

ストレート·ウィップ

◀基本攻撃よりリーチが伸びる。しゃがみも交え、相手の出鼻をピシッと押さえてしまえ。

主な必殺技 FINALITY SKILL

サンダー・リング

▶地上で弱・横、強・上方に出て、空中では弱・下方、強・横に出る。ヒットすれば相手はよろけるぞ。

ラブ・シャワー

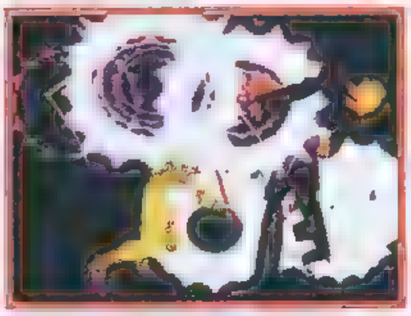
◀しゃがみガードできない飛び込み技。ダウンを奪える。弱と強では飛距離が違う。相手を飛び越さないように。

オーロラレボリューション

▲相手の回りを回転するガードの難しい技。空中では急に軌道が変わり、トリッキーな奇襲技になる。

闘サラマンダー

▶ムチを振るいながら前進する強力な闘神奥義。よろけた相手にはピッタリだが、浮いた相手には当たりにくい。



華麗に踊るムチの嵐

「2」からの変更はほとんどない。サンダー・リングは牽制のほかに、空中で弱攻撃を放ち、飛び込みにも使える。乱舞系の必殺技は、相手を浮かせると効果的だ。

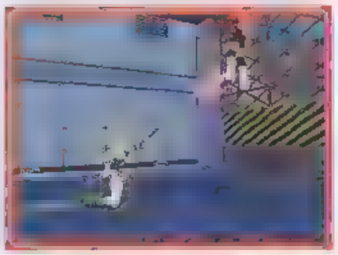
必殺技一覧

技名	コマンド
サンダーリング（空中可）	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
闘サラマンダー	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

闘神連技一覧

屈[illegible]始動
屈[illegible]
屈[illegible]
×・×始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]始動
[illegible]



屈△・←△

▲こちらのしゃがみを見て、飛び込んできた相手を迎撃できる。コマンドも簡単でグッド。

わがままなハイヒール

技は多くないが、弱キック３連打は、浮いた相手をさらに浮かす など使い勝手がいい。必殺技につなげられれば完璧だ。ただし、単独で出すとガードされやすい。

▼弱キックの３連と組み合わせると、まるでお手玉のように相手を浮かせられる。そのまま必殺技に移行しよう。

○・×

×・×・×

▶特殊攻撃と必殺技のつなぎにちょうどいい連技だ。浮かせた相手は思う存分、料理してやろう。

① 攻めるための基本技

飛び道具で牽制しつつ接近のチャンスを待て

弱サンダー・リングやしゃがみ強武器で相手の動きを見極めよう。突進技などは簡単に止めることができる。相手の飛び込みには、強サンダー・リングや特殊攻撃で応戦。同じタイプの相手には、飛び道具のスキなどにこちらから飛び込んでいこう。しゃがみ強キックから連技などで連続攻撃だ。

BASIC SKILL 1

▲接近したら、地道な攻防戦になる。しゃがみ強武器でのよろけを狙っていこう

BASIC SKILL 2

▲スキが大きいので、すばやい相手には乱発しないこと。放つタイミングを見極めよう。

WINNER'S TECHNIC

② 秘伝必殺技の使い方

相手の接近や技に合わせるのがうまい方法だ

自分から仕掛けると、簡単に落とされてしまう。しゃがみガードをうまく誘って当てていこう。消極的だが、相手の攻撃をガードした直後に出すのが確実だ。

FINALITY SKILL

▲至近距離で相手の空振りを誘えば当てやすいが、リスクも大きく、慎重に狙いたい。

③ ソフィアの得意とする攻撃

▲相手の技をピシッと止めてしまおう。しゃがみ強武器からの連技も有効な迎撃になる。

▲動きを止めてからサンダー・リングで追い打ち。このスキに飛び込むのもいい。

▲相手がガードを固めてきたら、しゃがませてから飛び込む。ラブ・シャワーでもOK。

▲特殊攻撃や連技、またはいきなり必殺技で、相手のふところ深くえぐり込んでゆけ。

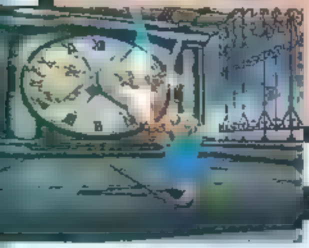
▲強キック・弱キックの連技でとりあえず浮かせよう。よろけていれば、なお浮いてよし。

▲相手が立ち直れなければ、そのまま3連弱キックで浮かせる。女王様のヒール恐るべし。

ONE POINT ADVICE

接近戦も強くなったぞ

▼接近したら、もたもたせずに先手先手で攻め込むことが重要だ。

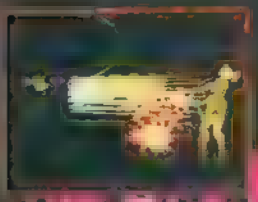


紹介しきれなかったが、スカイヒールという技がかなり使える。性格はラブ・シャワーに似ていて、中段攻撃のうえダウンも奪えるのだ。浮かせる特殊技や連技もそろい、あらゆる間合いで主導権を握ることができるのだ。

PROFILE

SEX WOMAN
HEIGHT 174cm
WEIGHT 52kg
AGE 24
BLOOD TYPE O
NATIONALITY AUSTRIA

ソウルボム



ソフィアと同じなので、使うならば自分の周りを守れる地上ボムをメインにしよう。ヒットしてもダメージ量が少ないのが難点か

STORY

表はオペラ歌手、裏では組織の刺客という2つの顔を持つゾラ。彼女は、儀式のいけにえを捧げるだけでなく、自分の美貌を脅かす美しい人間を狩っていた。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

しゃがみ強キック
◀ソフィア同様、相手をよろけさせるメインの基本攻撃。飛び込んだ直後が狙いどきだ。

ネコの爪とムチのトゲで斬り裂く

ソフィアとの大きな違いとしては、立ち強武器で相手をよろけさせることができる。また、弱武器は上から爪を振り下ろすので、攻撃範囲が下向きになる。

ダッシュ弱キック
▼相手の直前で出すと後方に回り込める。そのまましゃがみキックなどで浮かせてしまえ。

立ち強武器
◀しゃがみを交えて相手のガードを上下にゆさぶる。後退しながらよろけるので、リーチの長い技で追撃しよう。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

Ⓡムーン・レクイエム
▶フラッシュブ・フェ ドと同じ、相手がよろける飛び道具。相手の接近を先読みして放とう。

ダブル・ブラッディクロー
▶両手の爪で襲いかかる飛び込み技で、中段攻撃。しゃがみ状態から出せるので意表をつける。

足技で蹴り上げろ

ソフィアと同じく、ムチのリーチを伸ばす技や、相手を浮かせる技がそろっている。前者は離れて、後者は接近戦や対空迎撃に便利だ。よろけさせるならグランドダンス。

FINALITY SKILL 主な必殺技

スプラッシュホールド
◀ゾラ独特の浮かせ技。強攻撃は相手を天井まで飛ばすが、しゃがんだ相手には当たらない。空振りに注意しよう。

ヘイトリッドワルツ
▶サラマンダーと同じくコマンドは非常に難しいが、体勢を崩した相手には積極的に狙っていきたい。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	
立ち強武器(●)	相手よろける
立ち弱キック(●)	
立ち強キック(●)	
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	相手よろける
ジャンプ弱武器	
ジャンプ強武器	
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	相手ダウン
ダッシュ弱キック	相手よろける

連係技で攻めまくれ

スターエクセキューションは、前進する距離が短く、ダウンも奪えない。相手の体勢を崩してから使おう。他の技も、単独で繰り出すのは控えたほうがいい。

攻撃方法	備考
ダッシュ強キック	相手浮く
立ち背面武器	
立ち背面キック	
しゃがみ背面武器	
しゃがみ背面キック	
投げ技(●+●)	相手ふっ飛ぶ

特殊攻撃一覧

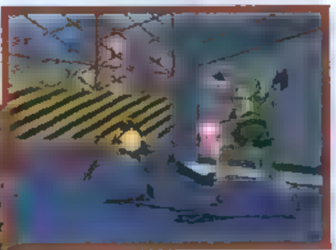
技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL

主な連技



×・×・↓◎
◀これは浮かせないで、最後をよろけさせるパターン。すぐに攻撃を当てて、さらに連技を続けよう。

○・○
◀これぐらいの間合いで、しゃがみ強武器始動の連技と交互に繰り出していくといい。

近距離から上下に

弱武器・弱武器という上段から下段への攻撃が、出も早く使いやすい。その他はソフィアと同じで、浮かせたりよろけさせたりと、足技をメインに戦うこととなる。

闘神連技一覧

[illegible]始動
[illegible]
屈△始動
屈[illegible]
屈[illegible]←[illegible]
[illegible]始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]始動
[illegible]

① 攻めるための基本技

ゾラ独特の技も駆使して接近戦を挑め

離れて武器、接近してキックというのが、ソフィアと共通した攻めのパターン。ただ、中間的な間合いでは、武器の上下攻撃があるぶん、ゾラのほうが戦いやすい。

BASIC SKILL 1

▲牽制なら浅く当てる。よろけからの連係技に持ち込みたいなら、深く当てないとダメ。

BASIC SKILL 2

▲天井付近からぶっ飛ばす豪快なゾラの投げ。間合いも広く、意外と使える技だ。

WINNER'S TECHNIC

ゾラを使った必勝テクニック

何でも浮かせればいいというものではない。動きの速い相手には[illegible]
近づかれたら、Rアタックからの反撃が安全で確実だ。

② 秘伝必殺技の使い方

焦らずに相手のスキを見きわめて繰り出せ

弱の攻撃で簡単に止められてしまうのは痛い。打開策としては、徐々に近づき、相手に先に攻撃させる方法がある。確実なガードから、逆転技をたたき込め。

FINALITY SKILL

▲モーションの大きい技ほど、空振りを誘いやすい。チャンスは確実にモノにすること。

ONE POINT ADVICE

遠い間合いに飛び込む戦い方

ジャンプ弱武器やダッシュ強武器で、近づく前に一撃お見舞いしよう。ガードされても、その後の反撃に対処できる。

③ ゾラの得意とする攻撃

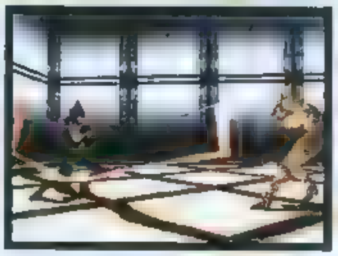
▲いきなり連技などに持ち込むときは、相手の頭めがけて強攻撃で。

▲ダッシュ弱キックで深くえぐり、後方から浮かせて連技へ移行。

▲キャット・ヒールなどで豪快に蹴り上げる。対空技にも使えるぞ。

分析1 基本技を使った攻め方

▲ムチの先端を当てるつもりで攻撃。間合いを見極めて、タイミングよく当てていこう。



▲ゾラのムチも間合いは同じ。立ち強武器の性能が良いので、少しだけ使いやすい。

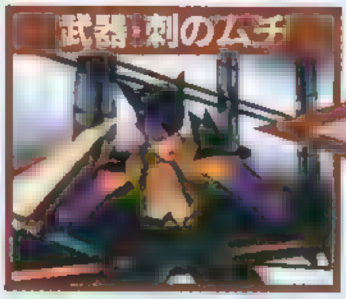
分析2 必殺技の相違点

▲瞬間的に相手の懐に飛び込むラブ・シャワは、浮いた相手にもヒットする。

▲逆に、接近した相手を高く浮かせるスプラッシュホールド。相手と離れたい人向き。

分析3 2人の証言

ムチは人の血を吸うほど、強く、しなやかになるのよ。そう……まるで生き物のように。あなたはこのムチをかいくぐって、私にさわれるかしら？



ゾラ

ヒトの皮膚と肉を剥ぎとってしまう残忍さ……最高ね！　まるで飢えたヘビのよう。血に染まったあなたを、はやく抱きしめてあげたいわぁ～♥

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

いろいろな技をまんべんなく使用する。いったん体勢を崩されると、特殊攻撃や必殺技を上手につなげてくる。試合前半よりも、後半の攻めのほうがきびしい。

▲独立した個別の技を組み合わせて、連技カウントを重ねてくる。

COM ソフィアと戦う

少し離れた微妙な間合いからの、必殺技やダッシュでの奇襲に注意。逆に密着してしまえば、ダウンやよろけ、浮かせ技を簡単に決めることができる。

▲あまり距離を開けないで、大きなムチのモーションのスキを突け。

COM ゾラと戦う

COMはあまり闘神連技を使ってこないので、強気で接近戦を挑もう。突然のスターエクセキューションは確実にガードする。間合いの長い投げも警戒したい。

▲先手先手で、至近距離からどんどん攻め込めば負けることはない。

MASTER'S COLUMN 女王様対決

女王様といえばムチとヒールと…愛ですか!?

飛び込みからの攻撃が強いとはいえ、ガンガン攻め込むキャラクターではない。ゾラのほうが攻めに向いている気もするが…… 攻撃力の差はないといっていいだろう。

▲全国のオッパイ星人のみなさん、おめでとうございます。はみ出してます……2人とも。

PROFILE

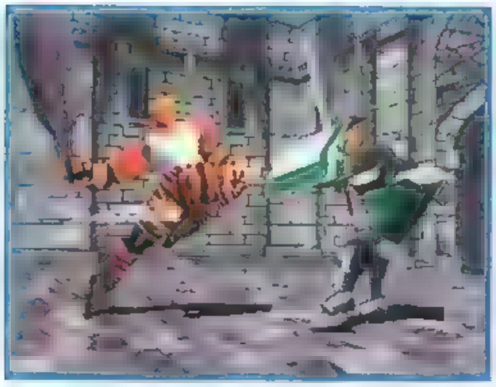
NAME　ラングー・アイ[illegible]
SEX　MAN
HEIGHT　196cm
WEIGHT　92.6kg
AGE　32
BLOOD TYPE　A
NATIONALITY　U.S.A

ソウルボム

地上で出すボムは、渾身の一撃を叩き込むもの。空中で出すと、バリアを張って体当たりする。どちらもダメージ量はかなりある

STORY

ソフィアの調査から、ラングーは組織の恐ろしい陰謀を知った。再び旅立ったガイアとエリスの身を案じ、自分も力になれないかと考え、組織の闘いに臨む。



立ち弱キック
▲ワンチャンスをものにするには、出が早いこの技。相手のよろけ後にちょうどいい。間合いが広いのも魅力。

ダッシュ強キック
▲相手の頭を足首ではさみ、投げ倒す技。相手をはさめなくても、倒れ込む足がヒット。

ダッシュ強武器
▲横回転しながら3ヒットする強力な技。ガードされたり空振りすると目を回して倒れる。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

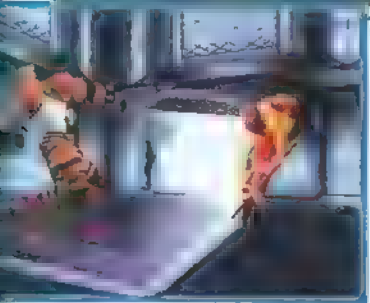
パワーあふれる豪快な攻撃を見よ!

全体的にモーションが大きい。状況に適した攻撃を的確に繰り出していこう。浮かせ技がないので、相手の体勢を崩す、しゃがみやダッシュ攻撃が重宝する。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

親父の土俵
▼距離に関係なく立ちガードできない。出は遅いが、遠距離で連発するといい牽制になる。



R大地の場外ホームラン
▶一本足打法で、相手をぶっ飛ばす技。ただ、あまりにも出が遅く、繰り出すタイミングが重要。

親父の感激
◀しゃがみからの反撃などにも使用できる。出はそんなに早くないので、至近距離で出すのは考えものだ。

棍棒に怒りを込めて

やはり、ハデなモーションの技が多い。相手を浮かせる親父の感激は対空にも使えるが、若干出が遅い。天井ぶっ飛ばし技の親父の土俵は、距離に関係なく当たる。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
親父の感激	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
親父の土俵	[illegible]
[illegible]	[illegible]

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

FINALITY SKILL 主な必殺技

必殺技一覧

技名	コマンド
大地の怒り	[illegible]□ or △
大地の目覚め	[illegible]× or ○
風と太陽の怒り	[illegible]□ or △
大地の雄叫び	[illegible]□ or △
無茶蹴り	[illegible]×
転倒無茶蹴り	[illegible]○
㊙大陸撃沈弾	□+△ or ×+○
超大地再祭	[illegible]△
闘爆裂大自然	[illegible]○

大地の目覚め

▲天井まで飛び上がり、落下してくる技。上昇中も下降中にもヒットするうえ、立ちガードが不可能。

闘爆裂大自然

▲前蹴り7連発で相手をダウンさせる中段攻撃。最後の一発を外すと大きなスキができる。

爆裂する肉弾攻撃!

風と太陽の怒りが下段攻撃に変更された以外は、前作とほぼ同じラインアップだ。その風と太陽の怒りは弱でよろけ、強でダウンを奪える。間合いもかなり広い。

大地の怒り

◀巨大金棒を振り下ろし、地面に爆煙を発生させる。弱も強も出の早さは同じなので、飛距離の長い強で牽制しよう。

大地の雄叫び

◀肩で突進後、巨大金棒で相手を浮かす技。突進中の移動距離は長いが、広い間合いで繰り出すとガードされやすい。

闘神連技一覧

□始動
□・□・△
□・△
屈□始動
屈□・□・△
⇨□始動
⇨□・□・△
×始動
×・×・×・×
屈×始動
屈×・×

ダウンを奪って追撃

種類は少ないが、ダウンを奪える技が多いのが特徴。しゃがみ弱武器や⇨武器始動の連技は、最後が中段攻撃になっている。倒れた相手には必殺技で追撃をかけよう。

屈□・□・△

▲最後の強武器がしゃがみガードできないので、接近したらどんどん狙っていこう。

□・□・△

▲最も基本的な連技だが、ダウンを奪える。浮いたりよろけた相手にガンガンガンと決めてやろう。

屈×・×

▶少し離れた間合いからも届き、下段を牽制するのにいい。ヒットすれば相手はよろける。意外と使える技だ。

COMBINATION SKILL 主な連技

① 攻めるための基本技

大地の怒りを放ちつつ攻撃のチャンスを待て

豪快なキャラだけに積極的に攻めたいが、技のモーションが大きく、単発で出しても簡単にガードされてしまう。前作よりも技の出が早くなった、強の大地の怒りで、相手の動きを牽制しよう。接近したら、ガードからしゃがみやダッシュ攻撃で相手の体勢を崩す。そこから怒濤の必殺技を繰り出せ。

BASIC SKILL 1

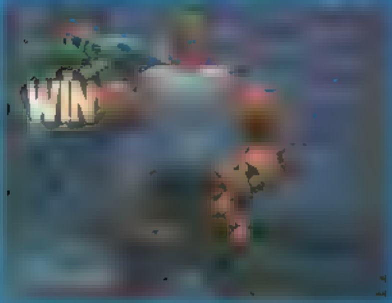
▲チャンスを逃さず相手の体勢を崩す。そのまま、必殺技などを繰り出してぶっ飛ばせ。

BASIC SKILL 2

▲なるべくなら、多段ヒットする必殺技をチョイス。一度に大ダメージを与えたい。

WINNER'S TECHNIC

ラングーを使った必勝テクニック



② 秘伝必殺技の使い方

相手のガードを切り崩してぶっぱなせ!

空中に立ち昇る爆煙にも当たり判定があるので、相手が浮いていれば言うことなし。相手のよろけにあわせて放てば、多段ヒットも可能。連係攻撃の最後に決めよう。

FINALITY SKILL

▲例えば親父の士債など、高く浮かせる技を仕掛ければ、余裕を持って技を出せる。

③ ラングーの得意とする攻撃

▲序盤は大地の怒りで牽制しながら、相手の出方をじっくりと見る。間合いは広くとる。

▲タイミングを見計らって、親父の士債を放つ。行動を起こそうとする相手をぶっ飛ばせ。

▲技のスキを補うため、まずは相手の体勢を崩しにかかる。うまく相手がよろけたら……。

▲強力な一撃をお見舞いする。倒れた相手には、必ず下段攻撃で追い打ちをかけよう。

▲やはり最初は大地の怒りから。じれた相手が飛び込んできたら、大地の目覚めで迎撃。

▲もしも密着されてもあわてない。ガード後に、大地の目覚めや大地の雄叫びで反撃。

ONE POINT ADVICE

密着するのもひとつの手?

一発が強力なだけに、相手に密着して、プレッシャーを与えるのもひとつの戦い方だ。相手に打たせてからの反撃を狙うため、確実なガードができるかどうかがカギとなる。攻防のタイミングを見極める目をやしなえ。

▼相手がモーションの大きな技を空振りしたら、すかさず反撃。

PROFILE

NAME　アダム
SEX　NO DATA
HEIGHT　200cm
WEIGHT　400kg
AGE　NO DATA
NATIONALITY　NO DATA

ソウルボム

ダンゲーと同じだが、大きな違いが隠されている。それは、空中ボムのみ何度でも出せる[illegible]。使いこなせば超強力だ。

STORY

組織のボス、アベルを守護するロボットは、常々人の身体を得たいと思っていた。神の力があれば、願いがかなう。そう信じアゴーン・テオスを崇拝する。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

多段ヒットで体力を奪い取る

弾数制限はあるものの、強武器攻撃はダウンを奪える。出も早く、とっさの危機回避にも便利だ。すばやい移動からの多段ヒット＆ダウン攻撃は驚異的な強さ。

ダッシュキック
▶相手正面で軸をずらし、それから突進する技。ヒットすれば相手はダウンする。弱は右、強は左に軸をずらす。

立ち強武器
◀攻め、迎撃両方に使える飛び道具だ。弾込めは必ず行うこと。相手がダウンしているスキに込めろ。

しゃがみ強キック
▲簡単に多段ヒットが狙える。倒れている相手にも、数回ヒットする強力な攻撃だ。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

恐怖の10連続ヒット

両腕をグルグル回しながら迫るローリング・システムは、最大で10ヒットする。浮かせ技のエレミネーション・システムと組み合わせて大ダメージを狙おう。

Ⓡフィールインペティエント・システム
▶ガトリング砲から、爆煙を発射する攻撃。弾が減らなくていいのだが、出が遅いので、先読みで迎撃しよう。

ローリング・システム
▶相手のそばでいきなり出すと効果的だ。離れた間合いで、相手の動きを先読みして出すのもいい。

ラングー&アダム

FINALITY SKILL 主な必殺技

死を呼ぶ鋼の衝撃!

やはり多段ヒットするウェイブ・システムに加え、大地の雄叫びと同じチャージ・システムと、数は少ないものの強力なものばかり。相手の体力をガリガリ削れ！

ウェイブ・システム
▲腕の先だけを回しながら、相手に迫ってゆく。ダウン中の相手にも多段ヒットする便利な技だ。

㊗イドの剣
▶空中に舞い上がり、たくさんの光を放つ技。攻撃回数も多く、威力も非常に強い。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	
立ち強武器(●)	相手ぶっ飛ぶ
立ち弱キック(●)	
立ち強キック(●)	
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	相手ぶっ飛ぶ
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	
ジャンプ弱武器	
ジャンプ強武器	相手ダウン
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	相手ダウン
ダッシュ強キック	相手ダウン
立ち背面武器	相手ぶっ飛ぶ
立ち背面キック	
しゃがみ背面武器	相手ぶっ飛ぶ
しゃがみ背面キック	
投げ技(●+●)	相手ダウン

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
弾込め	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

闘神連技一覧

●始動
●・●・●
屈●始動
屈●・●・●

足先でゲシゲシ攻める

闘神連技は2つ。6ヒットするしゃがみ弱キック始動が、下段の牽制などに役立つだろう。どちらもガードされやすいので、至近距離から出すのがいい。

屈✕・✕・✕

▲相手を端に追いつめたり、起き上がりなどに重ねてもいい。ダウン中の相手には、ヒットしにくい。

✕・✕・✕

▲実際には、ダメージを奪うよりも、相手をズンズンと追いつめていくのに向いている。

① 攻めるための基本技

WINNER'S TECHNIC

アダムを使った必勝テクニック

意表をついた突進から多段ヒットを狙え

相手の体勢を崩す技は少なく、多段ヒットかダウンを奪うかのどちらか。つかず離れずの距離からダッシュ攻撃などで急襲、倒れたところに多段ヒット技を重ねよう。

BASIC SKILL 1

▲攻勢に出るにはベ　スを握る必要がある。ガードの難しいダッシュ強キックで飛び込め。

BASIC SKILL 2

▲前後左右に攻撃判定を持つローリング・システムは、間合いも広く相手に当てやすい。

② 秘伝必殺技の使い方

相手の空振りなどが絶好の狙いめだ!

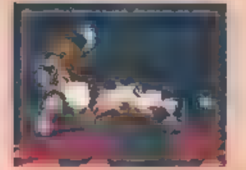
倒れている相手には、攻撃が最後まで決まらないことが多い。したがって、相手の攻撃をガードするなどしたスキに、すばやく仕掛けよう。威力はハンパじゃないぞ。

FINALITY SKILL

▲相手の体力を1　3以上奪ってしまう強力な攻撃だ。競っていれば、一発で逆転できる。

ONE POINT ADVICE

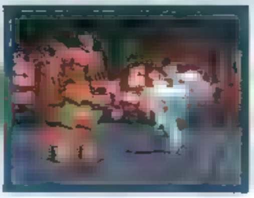
常に中間距離を保って戦おう



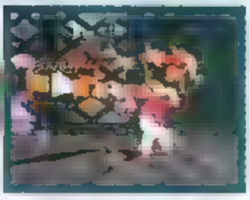
そこそこの間合いをとり、相手の出鼻を、強武器やローリング・システムなどでつぶす。攻撃範囲の広さを活かすのだ。

③ アダムの得意とする攻撃

▲移動速度の速さを活かして、急接近から多段ヒットを狙う。

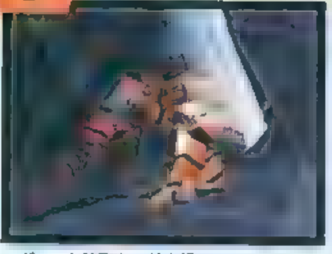


▲相手の周囲を回る技で翻弄する。飛び込み側転なども併用しよう。



▲腕や足を回す攻撃を多用する。軸をずらしての攻撃も有効だ。

分析1 基本技を使った攻め方



▲ガツンと強烈な一撃を繰り出すのがラングーの特徴。動きは全般的に重い印象だ。

▲アダムは、ラングーと同等の攻撃力を備えている。加えて、多段ヒットする技が多い。

ラングー

この巨大な金棒、そんじょそこいらのこわっぱどもに扱える代物ではない。まあ……確かに手数は出んが、一撃の重さは並ぶ者なとおらんわ！

分析2 必殺技の相違点

▲巨大な金棒だけでなく、己の鍛え上げた肉体をも武器として使用する。

▲機械独特の、変則的な攻撃を仕掛けてくる。飛び道具を持っているのも大きな特徴だ。

分析3 2人の証言

アダム

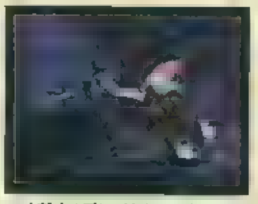
弾丸ノ充填完了確認……
敵、確認……
抹殺
…………… … .. .. ………
……… …. .. ……………
生命反応無シ………… .

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

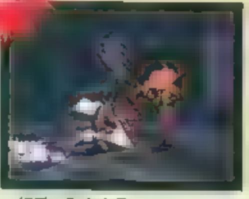
分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

どちらも、いきなり必殺技で攻撃してくる傾向がある。動きの大きいラングーは、いくらでも反撃のチャンスがあるが、変則的なアダムの動きに注意したい。



▲攻撃力が高いだけに、あまりそばに寄ってほしくないキャラだ。

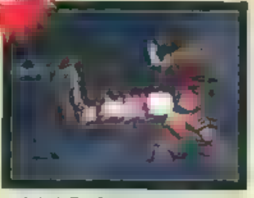
COM ラングーと戦う



▲相手の動きを見てから、技を出すかよけるか判断しても間に合う。

ある程度の間合いをとっていれば、コンピューターは空振りをしまくる。攻めるなら、すばやい技で足もとからアタック。近距離からの必殺技に注意して戦え。

COM アダムと戦う



▲もしも飛び道具を持っているなら、遠距離から安全に攻めよう。

ダッシュ強キックを初めとする、動きの早い攻撃に注意。攻め方としては、側転でのよけから、攻勢に転じる。安全に戦うのなら、一撃離脱戦法でいこう。

MASTER'S COLUMN 超肉弾対決

はっきり言って…似ているのは輪郭だけです

あいかわらず、ラングーは駆引きを必要とするキャラだ。はっきり言って、使いやすさはアダムのほうが上かもね。手足をグルグル回されると、意外と対処しづらい。

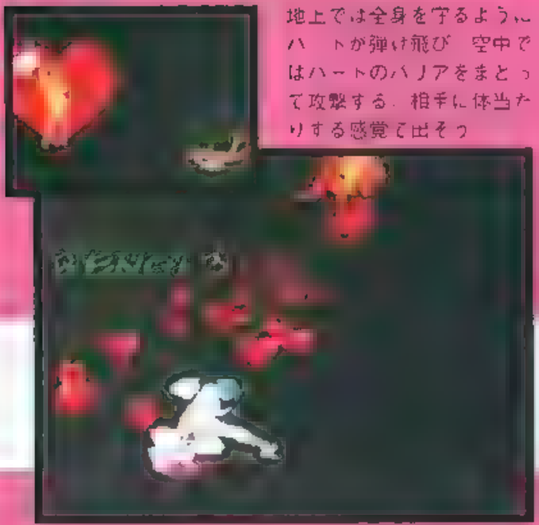
▲いつの間にか相撲を覚えていたラングー。シコの型も見事なもの。実は親日派なのか？

ELLIS

PROFILE

NAME　エリス
SEX　WOMAN
HEIGHT　160cm
WEIGHT　47kg
AGE　18
BLOOD TYPE　O
NATIONALITY　TURKEY

ソウルボム



地上では全身を守るようにハートが弾け飛び、空中ではハートのバリアをまとって攻撃する。相手に体当たりする感覚で出そう

STORY

平穏な暮らしを望んでいたエリス。しかし、謎の組織が彼女の身辺で暗躍を始める。狙われた旅芸人一座を守るため、エリスは自ら闘いの場に身を投げ出す。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

下段からの攻めを徹底的に強化する

エリスの高い機動力はまだまだ健在。しゃがみ弱キックで距離をつめ、しゃがみ強武器でよろけさせる。下段を攻める基本戦術は、これでゆるぎないだろう。

ダッシュ強キック

▲両足をそろえて跳び、体重をかけたドロップキックを放つ。反撃をくらいにくいので、どんどん使っていこう。

しゃがみ強武器

◀相手の足もとを払って強制的によろけさせる。体勢を立て直している間は無抵抗なので、さらに攻撃が決まるぞ。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	
立ち強武器(●)	
立ち弱キック(●)	
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	
ジャンプ弱武器	
ジャンプ強武器	
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	
立ち背面キック	
しゃがみ背面武器	
しゃがみ背面キック	
投げ技(●+●)	[illegible]

しゃがみ弱キック

▲おなじみのスライディング。多段ヒットはしなくなったが、相手の懐にもぐるには最適。

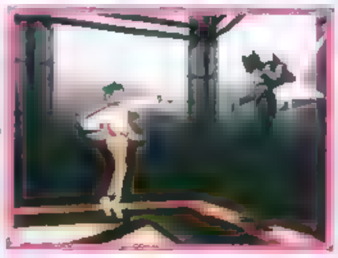
SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

「ロイヤルヘ[illegible]

▶突き出した手で相手をふっ飛ばす。キラキラ光る粒子はダミーなので、かなり近距離で出すしかない。



アッパースラッシュ

▲突き上げた短剣で、相手を空中に浮かせる技。これで連技をクリーンヒットさせよう。

使える中段技が充実!

リーチの短さがネックのRアタック。ここはやっ…とを主力にすべきだ。浮かせ技として重宝するアッパースラッシュは、いつでも出せるように練習しておこう。

やっ…と

▶「バカー!!」と叫び、相手を遠くへ突き飛ばす中段技。前へ踏み込むのでリーチがある。

主な必殺技 FINALITY SKILL

ソアーウィンド
▶短剣を突き出しながら上昇する対空技。前作と技の性能は異なるので、威力のある強攻撃で出そう。

[illegible]
▲猛スピードで接近し、短剣で突き刺す究極宝技。攻撃の出が速く、避けられることはほとんどない。

アークスラッシュ
▶空中から斜め下に急降下する。飛び込みに利用したり、しゃがみガードをつぶしたり、使い道はいろいろある。

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible] or [illegible]
[illegible]	[illegible] or [illegible]
[illegible]	[illegible] or [illegible]
[illegible]	[illegible] or [illegible]
[illegible]	空中 [illegible] or [illegible]
[illegible]	[illegible] or [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] or [illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

新技より頼れる威力を

新しい必殺技が加わったが、ムリに使うほどでもない。やはり、エリスの強さはソアーウィンド。特殊攻撃をからめて使えば、ダウンした相手を手玉にとれるぞ。

COMBINATION SKILL 主な連技

使い分けるのが困難だ

すさまじい連技の数に圧倒されないように。まずは覚えやすいコマンドに挑戦し、徐々に攻撃の幅を広げていこう。最低でも弱武器の始動技は、すべて修得したい。

△・△・△
◀踏み込みながら相手を3連続で斬りつけて、空中へ浮かせる技。強武器攻撃の連打で、すぐに出せるのでお手軽。

□・□・➡□
◀2回短剣でひっかき、弱武器のソアーウィンドでフィニッシュ。相手をダウンさせられる。

▼コマンド入力の簡単な強武器連打技のバリエーション。奪えるダメージはなかなかなので、常に狙っていきたい。

□・□・△・△・△

闘神連技一覧

[illegible]	[illegible]	●始動
[illegible]	●→●始動	●→⬇●
[illegible]	△・△・△	⬅●[illegible]
[illegible]	屈●始動	➡●→●→⬇●
[illegible]	屈●→●→●	立背面●or●始動
[illegible]	屈●→●[illegible]	立背面●or●→●or●→●or●
[illegible] △・△・△	屈●→●[illegible]	立背面●or●→●or●
●始動	屈●始動	立背面●or●→⬇●or●
[illegible]	屈●→●→●→●	ふりむきくしゃみ●or●始動
[illegible]	屈●→●→●	ふりむき●or●→⬇●or●
●→△→△	屈●→●[illegible]	ふりむき●or●→●or●→●or●
[illegible]	屈●→●→●	ふりむき●or●→●or●

① 攻めるための基本技

一度よろけさせてから浮かせ技をたたき込む

極端(きょくたん)な接近戦タイプなので、先手先手で戦いをリードしていかねばならない。大きな課題は、いかにして相手を浮かせるかということ。最初はしゃがみ強武器でよろけさせ、アッパースラッシュで浮かせる手順がいい。ダウンしたあとも攻撃できるので、連技を入れたり、しつこく攻め続けるのだ。

BASIC SKILL 1

▲中段技のダッシュ弱キック。ヒットさせたあとは、すかさず浮かせ技の連係に持ちこもう。

BASIC SKILL 2

▲しゃがみ強武器でよろけさせれば、ガードされやすい連技も容易に決めることができる。

WINNER'S TECHNIC

② 秘伝必殺技の使い方

便利なホーミングを頼って遠くから攻める

ホーミング性能があるので、ある程度、離れた間合いで出したほうが危険は少ない。相手がしゃがみガードをしているか、技を空振りした瞬間(しゅんかん)を見逃(みのが)さないように。

FINALITY SKILL

▲ダメージ量を考えると、秘伝必殺技より手堅い連技をヒットさせたほうがいいかも。

③ エリスの得意とする攻撃

▲代表的な浮かせ技、アッパースラッシュ。相手が地面に落ちた瞬間をよく見て——。

▲タイミングよく強武器のソアーウィンドをヒットさせる！　これを数回繰り返すのだ。

▲オーバードライブゲージがたまったら、しゃがみ強武器を使って相手をよろけさせよう。

▲相手が床に手をついた瞬間にボタンを押し、究極宝技を発動させる。これでバッチリ!!

▲ソウルボムの有効な使い方を知っておこう。まず、相手を壁の近くに誘い込むのが条件。

▲相手の頭上で空中ソウルボムを爆発！　地上で当てるより、はるかに威力がある。

ONE POINT ADVICE

突撃キックで怖いものなし

あの攻撃に対抗するには、ダメージ覚悟のRアタックしかない!?　と思われるほど強いエリスのダッシュ強キック。コマンド入力が苦手なら、このキックをメインに攻めてみよう。ガンガン勝ち進めるようになるはずだ。

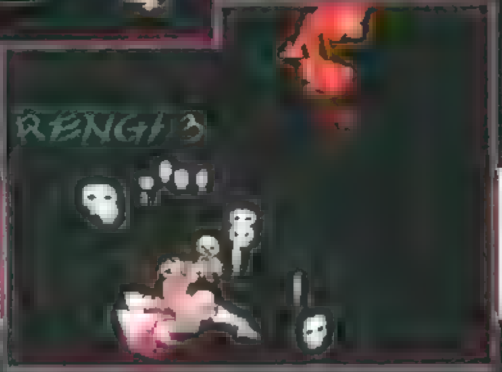
▼コンピュータ戦ぐらいなら、これだけで楽勝だ。ぜひお試しあれ。

PROFILE

NAME アタワ
SEX MAN
HEIGHT 155cm
WEIGHT 42kg
AGE 17
BLOOD TYPE B
NATIONALITY PERU

ソウルボム

噴水のようにドクロが飛び出す地上、ドクロの幻影をまとい、攻撃が放射状に出る空中。エリスとグラフィック違いで効果は同じだ。



STORY

古代帝国の末裔であるアタワは、国の復興と、故国を踏みにじった者への復讐を悲願としていた。組織と手を組むことで、己の夢を果たそうとするが……。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

2人の平均的能力にハンデはない

エリスと変わらない動作だ。ゆえに、メイン攻撃として使うしゃがみ強武器、ダッシュ強キックは外せない。投げのモーションだけ違うが、威力は同等である。

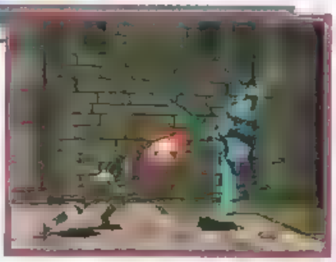
ダッシュ強キック
◀低く飛んでから両足で蹴りつける。くらった相手は遠くへふっ飛ぶので、まず反撃されることはない。

ダッシュ弱キック
▼片足を振り下ろして相手のしゃがみガードをつぶす。アタワにとっては貴重な中段攻撃だ。

しゃがみ強武器
◀相手の足を払ってよろけさせる。一瞬だけガードできない状態にするので、いろいろな局面で重宝するぞ。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

ヒップアタック
▶お尻から突っ込んでいく技。瞬時に移動するので、相手の意表をつくことができる。連発しよう。



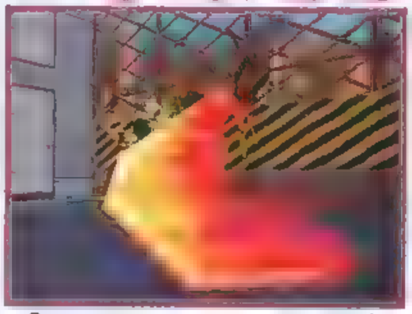
Rエンシェント・ダブル・クロウ
▶低い姿勢から手に持った笛を突き出し、相手をふっ飛ばす。攻撃する速さとリーチの長さは十分。

吹き矢はダメージゼロ

弾数制限のある吹き矢は、なんと相手をよろけさせるだけのもの。銃と混同しないように。浮かせ技を持っていないぶん、Rアタックの性能がエリスより勝っている。

FINALITY SKILL 主な必殺技

バキバキ
◀エリスのソアーウィンドと同じ。見た目は完全な対空技だが、ダウンした相手にも追い打ちをかけられる。



エンシェント・ジャイアント・スイング
▶相手の足をつかんで回転し、ジャンプしたあと放り投げる。通常の投げと違い、体が赤く光る。

少し物足りないかも…

コマンド投げに期待してしまうが、モーションが少々違うだけで、普通の投げ技と変わらない。ダメージ量が同じなら、わざわざコマンドを入力することもないだろう。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

△・△・△

▲リズムよく打撃をたたき込み、最後の一撃で相手を空中に浮かせる。与えるダメージは、かなり大きい。

屈✕・○・□・○

◀スライディングで近づき、軽い打撃を浴びせる。下段から始まるので、ガードされにくい。

闘神連技一覧

●始動
●・●・●
●・●・●
●・●・●
●・●・●
●・●・●・●
●・●・●・●
●始動
●・●
●・●
●・●
●・●・●
●・●・●
●・●
屈●始動
屈●・●・●
屈●・●・●

屈●・●・●
屈●始動
屈●・●・●・●
屈●・●・●・●
屈●・●・●
屈●・●・●
屈●・●・●
●・●始動
●・●・●
●始動
●・●
立背面●or●始動
立背面●or●・●or●・●or●

まずは簡単な連技から

エリスと重複する連技も多いので、アタワにキャラを変えても違和感なく戦えるだろう。手軽に浮かせ技が出せないキャラだけに、強武器の3連打はありがたい技だ。

① 攻めるための基本技

打ち合いを長引かせず すぐにダウンを狙おう

転んだ相手を、下段攻撃やバキバキで攻め立てるのはエリスと同じ。アタワは浮かせるよりすぐダウンを狙っていこう。主力にするなら、ダッシュ強武器がオススメ。

WINNER'S TECHNIC

BASIC SKILL 1

▲しゃがみガードをつぶせるダッシュ強武器。相手がダウンしたらすぐバキバキを使おう。

BASIC SKILL 2

▲相手をよろけさせるしゃがみ強武器。これを使えば、究極宝技を確実に決められる。

② 秘伝必殺技の使い方

技の性質が同一だから 戦法もエリスと同じ!

秘伝必殺技もエリスと共通のものだ。中間距離なら相手をホーミングするので、ある程度間合いを開けて出そう。やはり、相手が技を空振りしたスキを狙いたい。

FINALITY SKILL

▲ヒットしやすい技だろうが、ガードされると必ず反撃されるもろさが隠れている。

ONE POINT ADVICE
Rアタックの長いリーチに頼れ!

エリスより優秀なRアタックはアタワの宝物。リーチがあり、入力してからほとんどタイムラグなしで出る速さが心強い。

③ アタワの得意とする攻撃技

▲近づくときは、しゃがみ弱キックとダッシュ強武器を使い分ける。

▲相手が遠くへふっ飛んだ場合は、ダッシュ強キックで追い打ちだ。

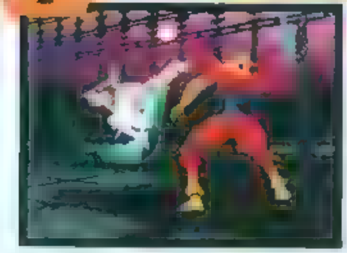
▲強武器3連打で浮かせたら、空中ノウルボムで体当たり!

分析1 基本技を使った攻め方

▲しゃがみ強武器でよろけさせ、アッパースラッシュで浮かせるパターンが理想的だろう。

▲コピー技を使うが、すべてを持っているわけではない。ダッシュ強武器の威力に頼ろう。

分析2 必殺技の相違点



▲必殺技はリーチ、威力とも同じと見ていい。特別な技以外、単純に技名が違うだけだ。

▲同じ技を使うなら、使い道も当然同じだ。持っていない必殺技もあるが気にならない。

分析3 2人の証言

短剣は攻撃力を強化するためにあるの。リーチがどうとか考えてないし、間合いとかも気にしないで戦えるからね。動きやすいのが一番かなっ。

アタワ

使っている武器は2対の笛。刃物じゃないが、エリスの武器と威力は同じだぜ。手数で勝負していきてぇけど、やっぱ投げでドカーンがいいよなー。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

側転移動やスライディングで接近し、機動力を存分に見せつけてくる。攻撃は単発で必殺技を出してくる程度。激しく攻めてこないので十分見切れる。

▲2人とも強くないので、自信があるならガンガン攻めてもいい。

エリスと戦う

ロリポップなどスキの大きな技を連発する。無防備に近づいてくるときは、確実に反撃しよう。ガードが甘いので、連技で積極的にラッシュをかければ勝てる。

▲ロリポップなどは、間違ってくらってもダメージは小さいので安心。

アタワと戦う

投げ技を決めたいがために、連技をちょこちょこ当ててくるような戦い方だ。密着状態を避け、近寄ってきたところをリーチのある技で追い払うようにしよう。

▲投げ技はしゃがんでいても出せるので、アタワの動きを警戒しよう。

MASTER'S COLUMN

野生的ファッションとこだわりのシースルー

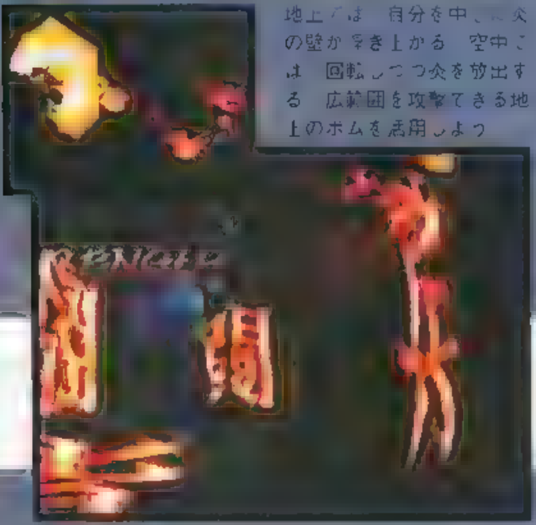
アタワの投げがスゴイ威力だったら、大化けしていたかも……。この2人はほぼ同キャラ対決で落ち着いたようだ。それにしても、エリスのカッコは今回もハデです。

▲ファン注目のエリスの新衣装がコレ。ちょうちんソデなので「闘神伝」の印象に近い。

PROFILE

NAME　モンド
SEX　MAN
HEIGHT　179cm
WEIGHT　66kg
AGE　44
BLOOD TYPE　AB
NATIONALITY　JAPAN

ソウルボム



地上では、自分を中心に炎の壁が湧き上がる。空中では、回転しつつ炎を放出する。広範囲を攻撃できる地上のボムを活用しよう

STORY

結社との闘いで覚えたものは、依頼主である組織への危惧の念であった。自分の一族までもが組織に襲撃された今、モンドは単身で組織壊滅に立ち上がる。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

圧倒的なリーチを武器に襲いかかれ

攻撃するまでが遅く、どれも単発で使うには不安が残る。リーチを活かせるのは、相手に飛び込むとき。ジャンプ強武器を起点に、連技へつなげて押し切ろう。

[illegible]

▶踏み込んで槍を突き立てる。リーチがあり、とっさに出しても打ち負けることが少ない。

ジャンプ強武器

▲ジャンプして槍の先端を相手に突き立てる。連技に持ち込みたいなら、深く飛び込もう。

ダッシュ強武器

▲走りよって横殴りに槍をたたきつける。深く当てて2ヒットさせないと、相手を浮かせることはできない。

基本攻撃一覧

攻撃方法	[illegible]
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	[illegible]

R天神箱

▶背負った箱を外し、力まかせに打ち下ろす。殴る動作がすばやい！

韋駄天溝討ち

▲気を込めた手のひらで相手をふっ飛ばす。ダウン狙いならば天神箱、すぐに反撃したいならこちらを出すこと。

跳駒

▼2ヒットするバク転蹴り。しゃがみガードをつぶせるので、ダッシュで接近して使おう。

使える技が粒ぞろい!!

とにかくRアタックが強烈。ガードされにくく、ダウンを奪えるので反撃の心配もない。相手の射程外から攻める鬼叩きなど、特殊攻撃を主力にすれば有利に戦える。

特殊攻撃一覧

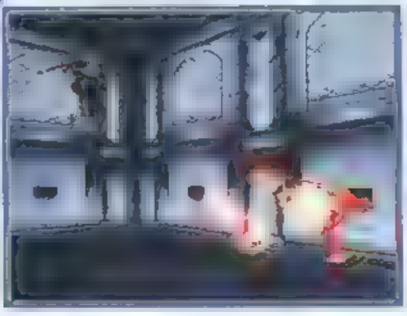
技名	コマンド
鬼叩き	[illegible]
跳駒	[illegible]
韋駄天溝討ち	[illegible]
R天神箱	[illegible]

SPECIAL SKILL 主な基本攻撃

FINALITY SKILL 主な必殺技

必殺技一覧

技名	コマンド
疾風上段突き	[illegible]
疾風下段突き	[illegible]
豪力天舞	[illegible]
疾風天突き	[illegible]
豪力風神	[illegible]
豪力雷神	[illegible]
超力門主砲	[illegible]
超力大仏滅	[illegible]
狂力崇紅烈舞	[illegible]



豪力雷神

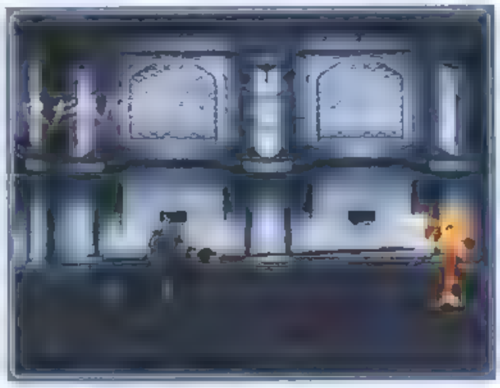
▲空中から斜め下に投げつける飛び道具。弱は1発、強なら2発出る。バックジャンプしながら出そう。

豪力風神

▲槍を風車のように回転させて進む。気弾タイプの飛び道具なら、かき消すこともできる。

基本は上下の疾風突き

疾風突きの上段はしゃがみガード不可。下段は立ちガード不可。これでガード方向を混乱させられる。四方に壁ができたことで、ぐっと追いつめやすくなったぞ。



疾風上段突き

◀槍を伸ばし、先端をドリルのように突っこませる。弱はスピード、強はリーチが優れている。遠距離から狙おう。

豪力天舞

◀槍を頭上で回転させ、ヘリコプターのように上昇する。降りてくるときは、豪力雷神でスキをカバーするように。

積極的に接近戦へ挑め

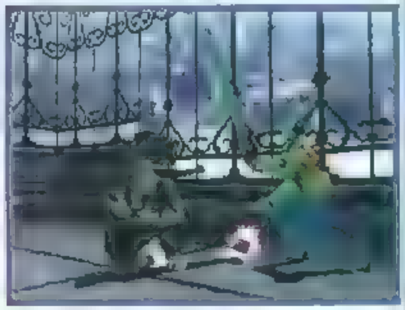
決め手に欠ける通常技は、連技にすることでスキを補おう。モンドは1発のダメージが大きいほうなので、地道に強キックの連打をヒットさせていけば問題ない。

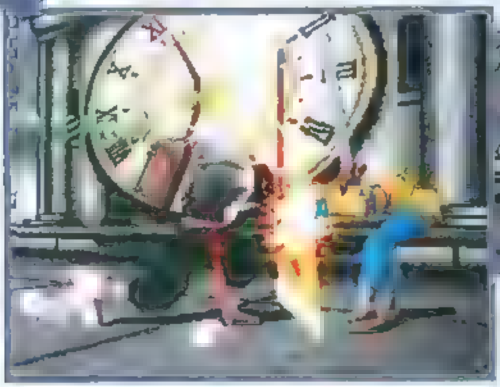
闘神連技一覧

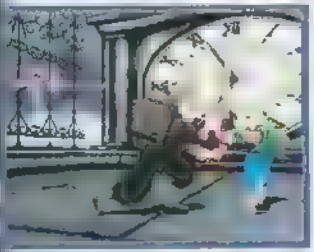
●始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
屈●始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
●始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
●始動
[illegible]
屈●始動
[illegible]
[illegible]

屈✕・✕・←✕

▼蹴りを2回浴びせ、スライディングでフィニッシュ。相手のよろける瞬間を見逃すな。







□・□・△

▲すばやく4ヒットするのでスキがない。キック連打と並んでコマンドが簡単なので、多用すべし。

□・□・←△

▲槍で突きながら、最後に豪力風神を決める。相手を壁に追いつめて出すと、ヒット数増加。

COMBINATION SKILL 主な連技

① 攻めるための基本技

強力な連技へスムーズに橋渡しするために

長いリーチで相手を近寄らせない戦法は、あくまで上下の疾風突きを極めたうえの話だ。撃墜されることなく飛び込む。届きそうもない間合いから投げ技を仕掛ける。このような手段で、槍という武器に頼りたい。モンドは相手をよろけさせにくいので、ダッシュ攻撃から自然に連技へ移行させよう。

BASIC SKILL 1

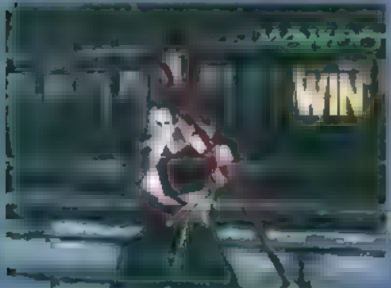
▲スライディングで足もとを払うダッシュ強キック すぐに相手をダウンさせられる

BASIC SKILL 2

▲立ち強武器は威力、リーチとも優れている。すぐに必殺技を出せないときに使おう

WINNER'S TECHNIC

モンドを使った必勝テクニック



長いリーチは大きな魅力。これを自分の身を守るために使うのではなく、攻めの起点として考えよう。連技を主力にし、棒術使いとしてのモンドを育てるのも面白いぞ

② 秘伝必殺技の使い方

ダッシュ攻撃で接近し確実にヒットさせる

モンドの秘伝必殺技は、最初の打撃に威力が隠されている。密着状態でないと当たらないので、ダッシュ強キックで一度ダウンさせてからコマンドを入力してみよう。

FINALITY SKILL

▲ハラまく気弾にはほとんど威力がない。遠くから当てても あまり意味がないということ。

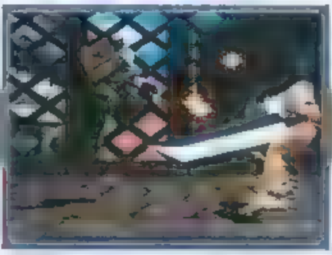
③ モンドの得意とする攻撃

▲モンドの常套手段はカードつぶし。相手がしゃがんでいたら 疾風上段突きを出し

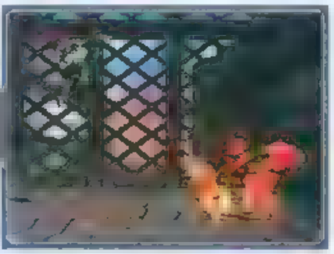
▲立って防御していたら、疾風下段突きだ。相手がどういう体勢なのか、瞬時に見極めよう。

▲ダッシュ強キックのスライディングを使い、懐に飛び込む。ガードされても手はある。

▲相手はしゃがみガードしているので、ここで特殊攻撃の跳駒を使う 美しく決まるぞ



▲飛び込みたい場合は、リーチのあるジャンプ強武器を出しながら落下していこう。



▲対空技を出されそうになったら すぐに夏力雷神を。気弾を牽制球として使うのだ。

ONE POINT ADVICE

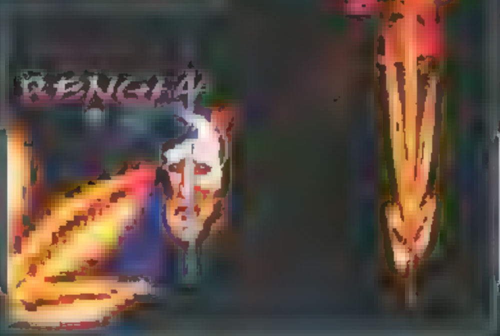
Rアタックで強引に攻めろ

Rアタックは、入力してから少しタイムラグがあるが、打ち下ろすまでがとにかく速い。たとえ途中で攻撃をくらっても、相手がガードできないスピードで殴り返すのだ。しゃがみガード不可というのもポイント高いぞ。

▼リスクもあるが見返りも大きい 空駄天翔打ちはフェイント。

ソウルボム

炎がヤツデの葉を型どって吹き上がるところに、天狗らしさが表れているが、技の質はモンドと同じもの。使うなら地上ボムが便利だ



PROFILE

NAME トウジン
SEX MAN
HEIGHT 178cm
WEIGHT 63kg
AGE 62?
BLOOD TYPE AB
NATIONALITY JAPAN

STORY

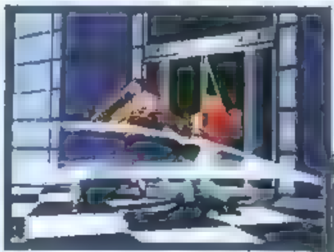
不老不死を求めるトウジン(唐仁)。それは不治の病におかされた妻を救う、唯一の手段であった。不老不死の教義を盗むため、組織に接近しようとする。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

しゃがみ強キック
▲足払いで相手をよろけさせる。前進しながら足をひっかけるので、連続で当てやすい。

下段攻撃で攻めることから始めよう

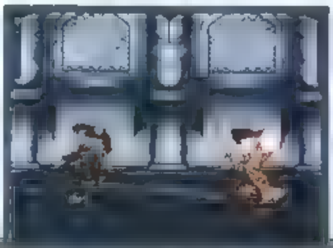
投げ技の威力が低いことを除けば、モンドとなんら変わっていない。モンドの戦法に加え、ダッシュとしゃがみの強キックで、相手の足もとを攻めるといい。



ダッシュ弱武器
◀一瞬だがリーチが驚異的に伸び、遠くにいる相手を突き刺す。近距離で当てると2ヒットするぞ。

ダッシュ強キック
◀スライディングで相手の足もとを蹴り、ダウンさせる。下段攻撃なので、不意討ちするには最適だ。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃



天罰的中
▶モンドの鬼叩きと同じ。リーチがあり、ダウンを奪えるので便利だ。空振りしないよう、間合いには気をつけよう。

火炎攻撃は反則の強さ

2つという少ない技数だが、Rアタックは恐ろしいまでに強力。普通に当てるよりも、ダウンした相手に浴びせると、かなりの体力が奪えるので試してみてほしい。

Ⓡ大砲火炎放射
▶大砲をかまえ、火炎放射器のように使うRアタック。炎の出ている範囲が広く、最高5ヒットする。

FINALITY SKILL 主な必殺技

トウジン砲
▶火炎弾を放つ飛び道具。弱は低く、強は高く飛ぶ。空中で出すと、強は2発の弾が出る。

飛び道具を使いこなせ

モンドとの違いを決定的にしているのが、トウジン砲だ。放物線を描いて相手に届くので、非常に命中率が高い。身霊貫通(しんれいかつう)とともに、遠距離戦で多用していこう。

身霊貫通・下形
▲槍を伸ばして突く多段ヒット技。モンドでいう疾風下段突きだ。上形とあわせて使おう。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●or●+●)	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
Ⓡ大砲火炎放射	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
身霊貫通・上形	[illegible]
身霊貫通・下形	[illegible]
[illegible]の陣	[illegible]
[illegible]	[illegible]
神風の陣	[illegible]
トウジン砲	[illegible](空中可)
Ⓡ大砲円連射	[illegible]
Ⓢ[illegible]	[illegible]
Ⓜ龍神天昇	[illegible]

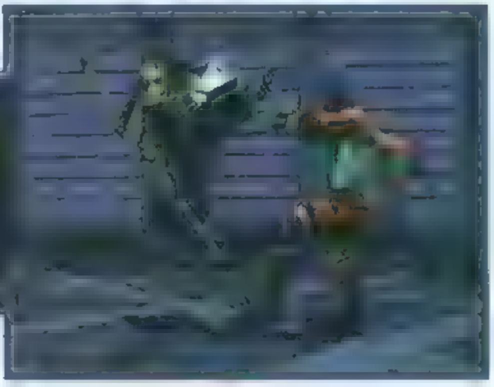
COMBINATION SKILL 主な連技

闘神連技一覧

基本の技はしっかりと

使うなら弱武器からの始動技がオススメ。フィニッシュを変えるだけでバリエーションが生まれ、入力を間違っても、弱武器連打技に化けるだけなので安心感がある。

▲最後が豪力風神に変わる連技。相手を壁ぎわに追いつめて出すと、ガリガリ多段ヒットして気持ちいい。



▲両足を交互に振り下ろす連続キック。意識せずとも自然に出せる簡単なコマンドが魅力

① 攻めるための基本技

手っとり早くダウンが奪える攻撃を使おう

間合いを広げ、弱キックのトウジン砲をぶつけていくだけで有利に戦える。相手に近づかれたら、ダッシュ強キックで転ばせて、Rアタックを全弾ヒットさせるのだ。

BASIC SKILL 1

▲スキの少ないしゃがみ強キック。1回当てるとよろけ、2回目は浮かせることができる。

BASIC SKILL 2

▲ダッシュ強キックは攻撃の起点。すぐにダウンできるので間を置かず連技につなごう。

② 秘伝必殺技の使い方

ハデに爆発させるためしゃがみガードを狙え

トウジンの秘伝必殺技は、ダッシュから相手をなぎ倒し、火炎弾を何発も打ち込むというもの。中段技なので、相手がしゃがみガードをしている瞬間を攻めてやろう。

FINALITY SKILL

▲体力に余裕があれば、落ちてくる相手にわざとぶつかり、もう一度秘伝必殺技を出そう。

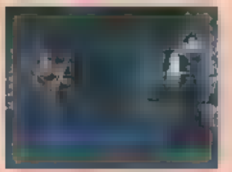
WINNER'S TECHNIC

トウジンを使った必勝テクニック

自分のリーチにあった間合いを常に維持する気苦労は無用。Rアタックとトウジン砲の攻撃を使い、豪快に攻めるのが醍醐味だ。モン…にない技で自己主張していこう

ONE POINT ADVICE

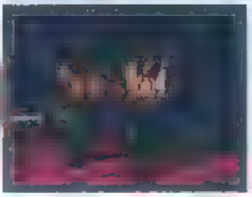
究極宝技の怖いキャラには挑発を



トウジンの挑発には、相手のオーバードライブゲージを減らす効果がある。遠距離から挑発し、究極宝技を防止しよう。

③ トウジンの得意とする攻撃

▲浮かせた相手には強キックを2連打。少ないヒットでも威力は抜群。



▲ダッシュ強キックで相手を転ばせると、Rアタックの標的になる。

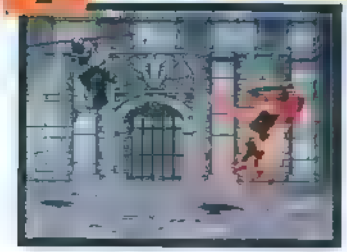
▲ソウルボムは壁に相手を追いつめて出すとヒット数が格段に違うぞ。

分析1 基本技を使った攻め方

▲基本能力で比べるなら互角といったところ。投げの威力だけは、モンドが勝っている。

▲ダウンさせてRアタック。この戦法が有効なので、ダッシュ強キックに頼った戦いになる。

分析2 必殺技の相違点



▲モンドの飛び道具は空中のみ。使う状況が限られ、とっさに出せないのがツライところ。

▲トウジン砲の性能の良さには、目を見はるものがある。Rアタックもリスクなく使えるぞ。

モンド

青龍の槍は凡人に扱えるものではない。敵との間合いを見切る力あってこそ、伸縮自在の超力が働くのだ。武器の長さだけに目を奪われぬように。

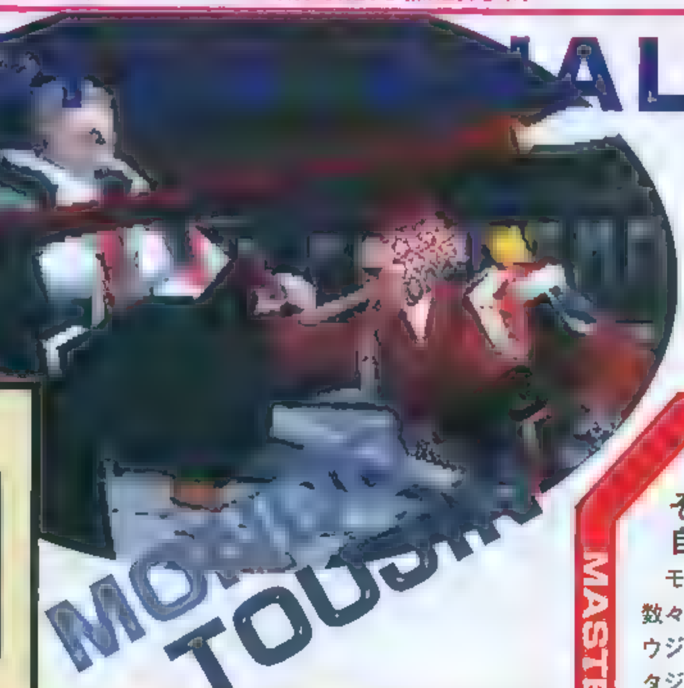
分析3 2人の証言

トウジン

まぁ、槍は便宜上使っているにすぎん。背負ったこの大砲こそ強さの秘訣よ！ 槍と火薬、どちらが優れているかは賢い者ならわかるじゃろーが。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS



分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

遠くから疾風突きを出して牽制、ダッシュ攻撃で接近し、連技を積極的に狙うタイプだ。ソウルボムを温存している場合は、無謀に飛び込まないようにしよう。

▲体力が少なくなってくると、ソウルボムを遠慮なく使うので注意!!

COM モンドと戦う

▲意外にモンドのガードは堅い。しゃがんで下段攻撃を仕掛けよう。

優位に攻めていても、ソウルボムなどの破壊力がある技で逆転される恐れがある。あまり相手の近くに留まらず、技をミスしたところを反撃していくと安全だ。

COM トウジンと戦う

▲ヘタに飛び込むと、目の前でトウジン砲をぶつけられて散々だ。

スライディングで何度も転ばそうとしたり、至近距離で飛び道具を使ってくる。間合いを広くとって、攻撃の空振りを誘い、ガードされにくい下段攻撃で応戦しよう。

MASTER'S COLUMN からくり工作対決

その変な箱とか大砲は自作なんでしょうか?

モンドはやはりモンドであった。数々の特殊攻撃を修得しても、トウジンの大砲の前にちょっとタジタジ。次はもっとスゴイ攻撃を背中の墓に隠し、再戦に臨みたい!!

▲モンドのプロトタイプは、なんとトウジンという名前だったらしい。闘神 ?

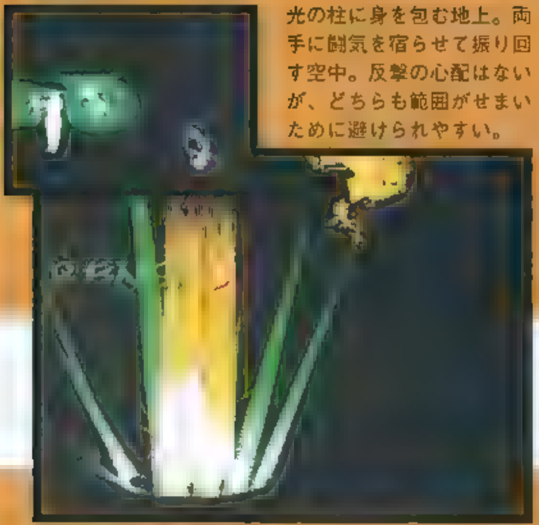
モンド×トウジン

BAYHOU

PROFILE

NAME　バイホウ
SEX　オス
HEIGHT　145cm
WEIGHT　38kg
AGE　NO DATA
BLOOD TYPE　NO DATA
NATIONALITY　CHINA

ソウルボム



光の柱に身を包む地上。両手に闘気を宿らせて振り回す空中。反撃の心配はないが、どちらも範囲がせまいために避けられやすい。

STORY

修行中のホー・ファイを見ているうちに、彼の暗殺術を身につけてしまったバイホウ(白猿)。組織がなにゆえバイホウを狙うのか、すべては謎に包まれている。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

スキを見つけたらダッシュ強キック

バイホウはダッシュ強キックだけで勝てる、といっても過言ではない。キックで相手を浮かせ、さらにダッシュ強キックを当てればすぐに体力を奪えるぞ。

◀ダッシュからサマーソルトキックを放つ。相手はふわりと浮くので、追い打ちを加えよう。

▶カギ爪で相手をすくい取るようにしてひっかく。一瞬前へ伸び上がるので、少し離れた相手も捕えられるぞ。

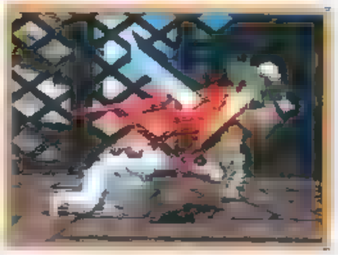
基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	
ジャンプ弱武器	

攻撃方法	備考
ジャンプ強武器	
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	
投げ技(●+●)	[illegible]

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

▲片手を軸にし、両足をそろえて蹴りつける。リーチはそれほどでもないが、スキは少ない。



▶両手を突き出して相手をふっ飛ばす。爪の先ではダメージを与えられないので、近距離で出そう。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

▲弱はしゃがみガード不可。強はリーチに長けている。どちらも相手をダウンさせられる。

▶すばやくカギ爪をなぎ払う。威力は変わらないが、弱武器攻撃を出すならこちらがいい。

弱猿的伸延爪は中段技

数こそ少ないものの、強弱の猿的伸延爪を使い分けるだけで強さは違ってくる。リーチと威力のある強を主力に、相手のしゃがみガードは弱でつぶす作戦でいこう。

FINALITY SKILL

主な必殺技

必殺技一覧

技名	コマンド
猿[illegible]	[illegible]
猿[illegible]	[illegible]
猿[illegible]	[illegible]
猿的[illegible]	[illegible]
猿的[illegible]呼車	[illegible]
猿・[illegible]	[illegible]
猿的[illegible]	[illegible]
猿的[illegible]	[illegible]
猿的[illegible]	[illegible]
猿的[illegible]	[illegible]
猿的[illegible]	[illegible]

▶炎の玉を転がしながら前へ進む技の発生後、方向キーを押すことで移動スピードを変えられるぞ。

▶回転しながら突進し、ヒットしたあと跳ね返ってくるので反撃されにくい。出すならスキの少ない弱がいい。

▼炎の塊を2発連続で放出する。ダッシュで近づいてくる相手を迎撃したり、威かく攻撃として使おう。

多段ヒットでチクチク

多用する技は猿的轟怒呼車にしぼろう。１発のダメージ量を考えるより、ヒット数のすさまじさでプレッシャーをかけていくのだ。他の技は奇襲する意味で使うこと。

COMBINATION SKILL

主な連技

屈✕ ✕

◀リズミカルに２回蹴る。基本攻撃を単発で出すより、このような連係を使う習慣を。

□ □ □ ⬇□

◀３回連続でひっかき、最後に頭からすべり込んで相手を押し倒す。確実にダウンを奪えるので反撃されにくい。

使いやすい技を選ぼう

入力が複雑で、連技を完成させにくい難しさがある。ここは修得したい技をひとつにしぼるべき。オススメは相手のダウンを奪える⬇弱武器フィニッシュの連技だ。

闘神連技一覧

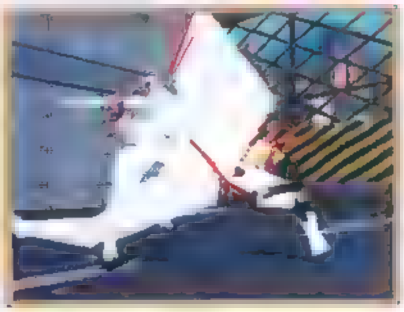
[illegible]始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
屈[illegible]始動
屈[illegible]
屈[illegible]始動
屈[illegible]

□・□・□・△

▼カギ爪でひっかき、最後に炎を吹きつける。コマンド入力が簡単で、威力もなかなかある。

▼弱武器から強武器へ、連続で押すことによりスムーズにつながる連係だ。意識しなくとも簡単に出せるはず。

□ △



① 攻めるための基本技

主力の攻撃はもちろんダッシュ強キックだ!!

基本戦術は、攻撃スピードの速さを頭に入れたヒット＆アウェイ。遠くから猿・ドリル、猿・二つを使って牽制し、スキあらばダッシュ強キックを連発して手玉に取る。正面から勝負しようとするとリーチの短さで負ける恐れがあるため、何度もダウンさせて打ち合いを長引かせないようにするべし。

BASIC SKILL 1

▲バイホウの技で、比較的リーチが長いしゃがみ強武器。とっさに出す攻撃ならコレだ。

BASIC SKILL 2

▲ダッシュ強キックを瞬時に出せるようになれば、強さに違いが出る。いつも狙っていこう。

WINNER'S TECHNIC

② 秘伝必殺技の使い方

距離を十分にとって攻める好機を見逃すな

カギ爪でめった刺しにし、猿的曇発破を浴びせる攻撃だ。技が発動する前のボイスで警戒されやすいため、コマンド入力は相手が攻撃を空振りしたスキに行うように。

FINALITY SKILL

▲ダッシュが速いのはいいが、おたけびをあげてから技を出すのでガードされやすい。

③ バイホウの得意とする攻撃

▲ダッシュ強キックを相手にヒットさせ、ボールを蹴る感覚でポーンと浮かせる。

▲落下地点でさらにダッシュ強キック。お手玉の要領で繰り返せば、体力をゴッソリ奪える

▲ダッシュ強武器を使って、相手の懐にもぐり込む。この段階ではガードされてもOK。

▲すぐに投げ技のコマンドを入力。反撃されにくく、すんなりと投げ飛ばすことができる。

▲相手の頭上で猿的曇発破を出す。地上で出すより技発動のタイムラグが気にならないぞ。

▲着地を終えたら、強の猿的曇怒呼車で追っていく。壁のほうへ近ければ近いほどいい。

ONE POINT ADVICE

猿的伸延爪で近づかせるな

猿的伸延爪の弱は中段技という魅力があるが、多用するならリーチのある強を選ぼう。姿勢を低くして出すので反撃されにくい。1発のダメージが大きい。というように、苦手の中間距離で戦うには適しているのだ。

▼強の猿的伸延爪は、大ダメージを与えた手ごたえが伝わってくる。

PROFILE

NAME　スイレイ
SEX　WOMAN
HEIGHT　151cm
WEIGHT　40kg
AGE　15
BLOOD TYPE　A
NATIONALITY　HONG KONG

ソウルボム

地上も空中もハイホウと違いはない。1発のダメージ量が低く、壁を利用してもヒット数があまり増えないという欠点がある

STORY

幼少時代に暗殺術を仕込まれたスイレイは、香港黒社会で生きてきた。身を寄せていた財閥が壊滅してからは、組織の人間として活動するようになる。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

しゃがみ強武器
◀少し特殊な打撃技だ。爪がかすっただけならば相手がよろけ、密着状態で当てるとダウンさせられる。

戦闘スタイルは前作のホーそっくり

前作でホーに慣れ親しんだ人なら、スイレイの操作がしっくりくるはず。ダッシュ弱キックで近い間合いを確保し、強武器攻撃を浴びせる戦法が有効だぞ。

ダッシュ弱キック
◀走ってから体の向きをクルリと変え、かかとを振り下ろす。しゃがみガードをつぶせるぞ。

立ち強武器
◀長いカギ爪を前方に突きつける。ホーの技である媚露和了をまねたものらしく、リーチはかなりあるほうだ。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

R立刃
◀両手のカギ爪を振り上げ、相手を天井にたたきつける。追い打ちするならば一度ダウンしてからに。

スライディングが便利

頼れるのはヘッド・スライディング。連発しても見切られにくく、威力がある。Rアタックはヒット後に相手が近くに落ちてくるので、追い打ちも決めやすいだろう。

ヘッド・スライディング
▶カギ爪を突き出し、相手の足もとにすべり込む下段攻撃。意外に移動距離は長いので活用しよう。

FINALITY SKILL 主な必殺技

ドンドコショ
▶火の玉を転がして前へ進む。方向キーで移動速度が変えられ、相手のしゃがみガードを無効にする。

オリジナル技を極めろ

炎の技はバイホウと変わらず、多用しても安心のドンドコショが重視される。竜巻爪は意外にも攻撃力が高いので、相手を壁の近くに追いつめたときに試してみよう。

竜巻爪
▲両手を広げ、体を回転させて攻撃する。低空で飛び、威力も高い強武器をメインに使おう。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]●or●
ドンドコショ	[illegible]●or●
竜巻爪	[illegible]●or●
[illegible]	[illegible]●or●(空中可)
[illegible]	[illegible]●or●
[illegible]	●+●or●+●
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

お手軽で強い技ばかり

ボタン連打で連技が完成するので、ガンガン攻めていける。これだけでも強いが、下段から攻める攻撃、しゃがみキック始動の技をひとつでも修得すれば申し分ない。

闘神連技一覧

●・●・●・●

◀カギ爪で3回突き刺し、即座にドンパッパを出す。間合いをあまり気にせずに使える優秀な連技だ。

⊗・⊗・⊗

◀小さく跳ねて蹴りつけ、真上に飛んでいく。ガードされると反撃をくらいやすいので注意。

① 攻めるための基本技

相手を浮かせるよりも確実にダウンを狙え!

すぐに相手をダウンさせられる、または深く当てると複数ヒット。この技の性質は近距離戦で発揮されるもの。反撃を恐れずに、強武器攻撃で相手の懐にもぐるのだ!

BASIC SKILL 1

▲単発でヒットさせていくだけでも十分戦える立ち強武器。2回当てればダウンも奪える。

BASIC SKILL 2

▲ジャンプ強武器は両腕を回転させせつつ降りてくるので、空中の相手を撃墜するのに役立つ。

WINNER'S TECHNIC

スイレイに[illegible]テクニック

華奢な体に強靭なバネと天性のすばやさを秘めているスイレイ。その戦闘能力はバイホウより上と思われる。攻守のバランスが良く、初心者にもオススメできるキャラだ。

② 秘伝必殺技の使い方

起き上がるところにヒットするほうが得策

最初の1発が当たらないのを覚悟して、ダウンした相手にヒットさせると技の成功率は格段に上がる。スキを見つけるよりも、自分からチャンスを作っていこう。

FINALITY SKILL

▲ダメージが大きいのは最後の一撃。くらった相手は倒れないので、反撃されないように。

ONE POINT ADVICE

ドンドコショ超特急を制御しよう

ドンドコショはコマンド入力後、方向キーで速度を操作できる。猛スピードで走り回って大暴れするのも面白いぞ。

③ スイレイの得意とする攻撃

▲倒れた相手を踏みつぶすようにドンドコショ。壁の近くが効果的。

▲相手を飛び越したら背面武器攻撃。振り返らないので連発できるぞ。

▲ダッシュ弱キックとヘッド・スライディングで攻め、ガードを崩す。

分析1 基本技を使った攻め方

▲2人に基本的な攻撃の類似は見つからない。バイホウは性能のいいダッシュ攻撃が主力だ。

▲スイレイの長所は、使い勝手のいい連技。基本攻撃が美しくつながり、スキが少ない。

分析2 必殺技の相違点

▲猿・ドリル、猿・二つなど独自の技も複数持っている。ホーよりもさらにトリッキー。

▲自分の技は竜巻爪のみ。似たような必殺技も軌道や威力がわずかに異なっている。

分析3 2人の証言

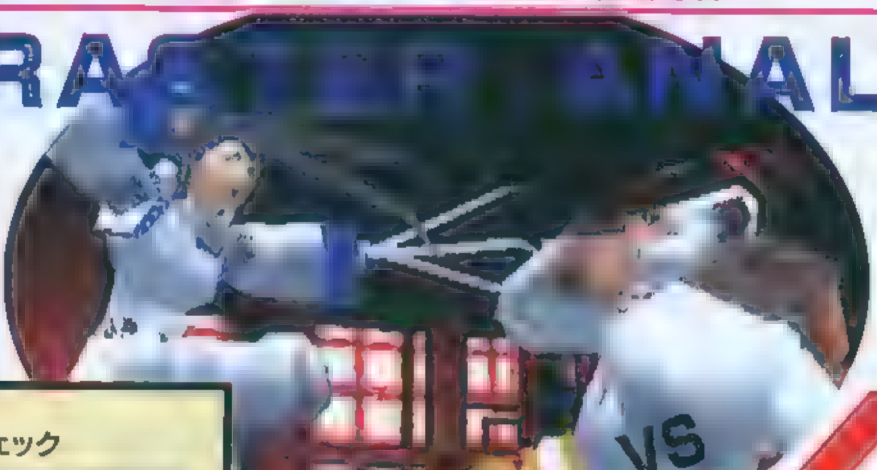
フツーの殴る、蹴るの感覚で格闘したいならカギ爪を選ぶのがいいねー。難しい連技よか、身軽に動いてダッシュ強キックのお手玉が一番だよ。

スイレイ

同じ武器でも動きはまったく別物デスよ。よく見てください。必殺技も同じに見えますケド、お猿さんは攻撃力、ワタシはヒット数で勝っています。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS



分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

迎撃体勢をとり、こちらが動いたスキに必殺技をぶつけるパターンでくる。また、ダッシュから下段攻撃を出してガードを崩そうとする手もよく使ってくる。

▲思い出したように出す必殺技は、ほとんどパフォーマンス。

COM バイホウと戦う

▲体力が減ると性格が凶暴に。ソウルボムやゲージに気を配ろう。

側転で逃げたり走ったり、落ち着きのない行動をする。しかし、自分から積極的に攻めようとはしない。反応の鈍い下段攻撃や飛び込みを攻めるといいだろう。

COM スイレイと戦う

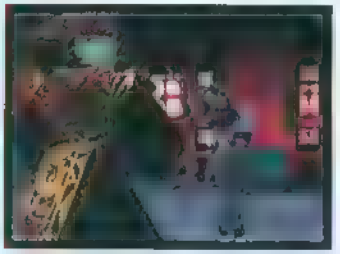
▲カッポレぐらいはくらっても痛くないので、すぐ反撃に回ること。

スキあらば投げようと爪を伸ばしてくる。逃げるよりも小技で振り払ったほうがいい。ほとんどの攻撃をガードしないので、一方的に攻めていれば勝てるはず。

MASTER'S COLUMN

失踪したホー・ファイとの関係やいかに!?

単純に使いやすさからいえば、スイレイがおすすめ。バイホウはホーの挑発技が気に入っていた人向けだろう。それにしても、あのバイホウのモデル違いは一体何？



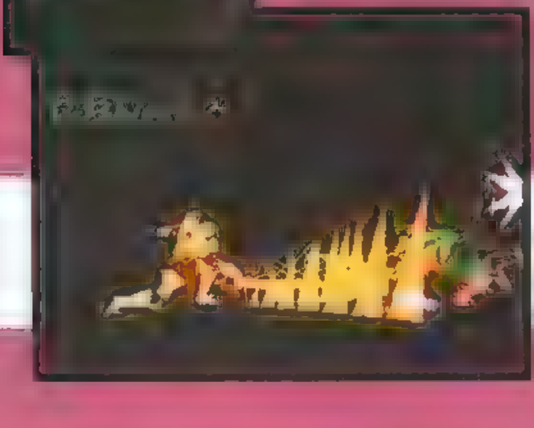
▲怪しすぎるバイホウのモデル違い。背中の生々しいキズも意味がありそうだが……。

PROFILE

NAME デューク・バルテルミ・ランバート
SEX MAN
HEIGHT 190cm
WEIGHT 75kg
AGE 21
BLOOD TYPE A
NATIONALITY FRANCE

ソウルボム

空中で剣を振り回すよりも、剣を振り下ろして衝撃波を発生させる地上のボムが扱いやすい。直接剣をぶつけたほうが威力が大きいぞ。



STORY

エイシカ組織に襲われた。その組織には、かつてランバート家と抗争のあった一族がからんでいるという。聞き捨てならぬウワサに、デュークは剣を握りしめた。

BASIC SKILL
主な基本攻撃

ジャンプ強キック

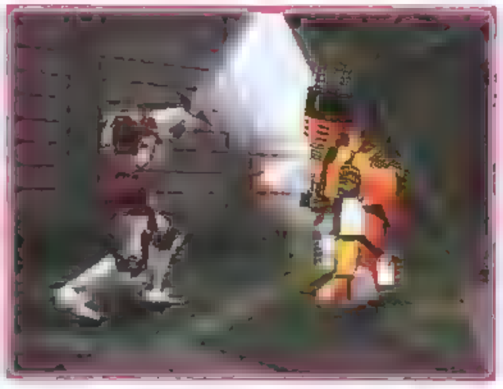
▶ジャンプで勢いをつけ、力まかせに剣を振り下ろす。くらった相手は必ずダウンする。

ダッシュ強武器

▶ダッシュ後に小さく跳ね、剣を振りかぶってそのまま打ち下ろす。しゃがみガードができない中段攻撃だ。

動きが重いので空振りは許されない

よろけさせる攻撃が豊富で、長剣のリーチも申し分ない。ただし、どれも大きなスキをともなう欠点がある。ダッシュを駆使し、確実にヒットさせよう。



しゃかみ強武器

▶相手の足もとに剣を突き立て、すぐに持ち上げる。2ヒットする強力な下段攻撃。

基本技一覧

攻撃方法	[illegible]
立ち弱武器(●)	
立ち強武器(●)	
立ち弱キック(●)	
立ち強キック(●)	
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	
ジャンプ弱武器	
ジャンプ強武器	
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	
ダッシュ弱キック	
ダッシュ強キック	
立ち背面武器	
立ち背面キック	
しゃばみ背面武器	
しゃがみ背面キック	
投げ技(●+●)	

ティア・ローラ

▲体を半回転させ、剣を横殴りにして相手にぶつける。中段攻撃で、相手を遠くへふっ飛ばす効果もある。

Ⓡエンジェルティアース

▼前作の闘神奥義。中段攻撃、溜めが長いところは同じ。斬りつけるのは1度だけ。

使う技は限られている

相手をふっ飛ばすなら、迷わずディア・ローラ。Rアタックは、あくまでも追いつめられたときの非常手段だ。遠距離から攻めたい場合は、強浮かしが重宝する。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
強浮か[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
大[illegible]	[illegible]
Ⓡ[illegible]	[illegible]

SPECIAL SKILL
主な特殊攻撃

FINALITY SKILL

主な必殺技

ハート・ローズ

▲腰を低く構え、前へ進みながら突きを出す。威力のある強をメインに使おう。しゃがみガード不可。

サザンクロス

▲すばやく走って、何度も体当たりをくらわせる。最後の一撃のみしゃがみガード不可。

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技で強引に攻めろ

デュークは常に必殺技で勝負をかけたい。空中からヘルムクラッシュ、遠距離からハード・ローズ。近距離ならばビッグディッパー。攻めれば攻めるほど強くなれる。

ビッグ・ディッパー

◀剣を相手の足もとにすべり込ませ、持ち上げると同時に空中へジャンプする。しゃがみガード不可。

ヘルムクラッシュ

◀ジャンプしたあと、剣を地面に向けて垂直に構え、相手の頭上へ急降下する。しゃがみガードでは防げない。

闘神連技一覧

●始動
[illegible]
[illegible]
●始動
[illegible]
←◎始動
[illegible]
屈●始動
[illegible]
屈△始動
[illegible]
屈⊗始動
[illegible]

コマンドは意外に簡単

応用がきかない連技ばかりだが、コマンド自体は簡単で、覚えるのも面倒ではない。デュークはかなり大げさな動きをするので、スキのフォローに連技を使うべきだ。

⊗・⊗・◎

◀剣を休みなく3回振り続ける。デュークの技ではスキが少ないほうなので、どんどん使うべきだ。

←◎・↓△

◀3回斬りつけ、振りかぶって一撃加える。最後までキーを下に入れていると出しやすい。

屈⊗・⊗・⊗・△

▼剣を振り下ろして相手を屈ませ、さらに剣を持ち上げて浮かせる。威力はかなりある。

COMBINATION SKILL

主な連技

① 攻めるための基本技

基本攻撃は移動手段のひとつとして考えよう

立ち弱武器が届くぐらいの中間距離が、デュークにとって一番有利な間合いだ。立ち強武器で攻撃を出しながら大股で近づき、すぐに投げ技を仕掛ける。ジャンプ弱武器で飛び込み、連技や必殺技をたたき込んでいく。技を出すときに踏み込むことで、瞬時に相手に接近できる特徴を利用するように。

BASIC SKILL 1

▲鋭い突きで、相手の反撃をつぶすことができるジャンプ弱武器。飛び込みには最適だ。

BASIC SKILL 2

▲しゃがみ強武器は下段から攻撃する2ヒット技なので、相手がとっさにガードしにくい。

WINNER'S TECHNIC

② 秘伝必殺技の使い方

至近距離を意識してギリギリまで近づけ

なるべく密着状態で当てたいので、相手の攻撃をガードして出すと確実。難易度は高いが、ダッシュ強キックで不意討ちし、背中からズバッと決めるのも面白い。

FINALITY SKILL

▲必殺技デスがパワーアップしたような攻撃。回転中の剣を当てないとダメージが少ない。

③ デュークの得意とする攻撃

▲特殊攻撃の強浮かしを当て、相手を空中へ浮かせる。他の浮かせ技では難しいので注意。

▲すぐにハード・ローズを出し、落ちてきた相手をめった刺し！ サザンクロスも可能だ。

▲飛び込みはジャンプからの弱武器を使おう。ヒットすれば相手はフラフラとよろける。

▲飛び越すと見せかけて、ヘルムクラッシュを使うと強烈。スキあらば狙っていこう。

▲相手を壁に追いつめたら、しゃがみ強武器を当てて浮き上がらせ、壁にたたきつける。

▲壁で跳ね返ってきたところを、さらにしゃがみ強武器でお手玉。ダメージ量がスゴイ。

ONE POINT ADVICE

相手のダウンに手出し無用

デュークはダウンした相手には攻撃できない。ソウルボム、究極宝技などはヒットするものの、ほとんどの攻撃が相手をすり抜けてしまうのだ。ダウンを奪ったら相手が起き上がる前に、有利な間合いを確保しておこう。

▼通常攻撃はすり抜ける。ヒットするのはヘルムクラッシュぐらい。

BA

P R O F I L E

NAME バルガ
SEX MAN
HEIGHT 192cm
WEIGHT 80kg
AGE 33
BLOOD TYPE O
NATIONALITY NORWAY

ソウルボム

地上、空中ともにデューク と変化なし。地上ボムは衝 撃波が遠くまで届くので、 相手から少し離れた距離か ら出すとヒット数が増える

STORY

ガの祖先はランバート家と争い、大敗のすえ、その地を追われた過去があった。バルガは遺恨をはらすため、組織を利用してデュークに復讐しようとする。

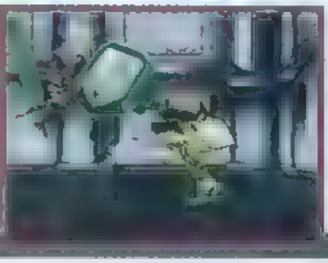
BASIC SKILL 主な基本攻撃

ダッシュ強キック
▲相手に体当たりしてふっ飛ばす。威力はないが、しゃがみガード不可なのでとても便利。

まるでアメリカンフットボール選手

ダッシュ強キックで弾き飛ばす。立ち強キックでよろけさせる。デュークに比べ、多彩な攻めが面白いキャラだ。ダウンした相手にも追い打ちができるぞ。

しゃがみ強武器
▶剣を相手の足もとから振り上げ、2ヒットさせる下段攻撃。デュークと同じで、かなり使える。

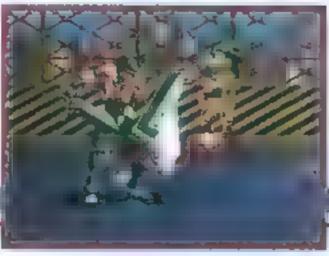


立ち強キック
▶片足を突き出し、相手を蹴りつける。ヒットすればよろけさせることができるので、すぐ連技をたたき込もう。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

技の暴発に注意せよ!!

豊富な技数だが、ちょっとした操作でミスしやすい。使うべき技はしぼっておこう。オススメは浮かせ技のアッパー・ショック。ダウンした相手にもすぐ攻撃できる。



アッパー・ショック
▶アッパーカットの要領で拳を突き上げ、相手を浮かせる。中段技なので、しゃがみガードの相手を狙おう。

Ⓡエボニースライサー
▶剣を振り回して相手をふっ飛ばす。よっぽどの危機以外は、ラウンドスライサーを代用すべし。

FINALITY SKILL 主な必殺技

キリングソード
▶相手の頭めがけて剣を突き立てる。斜めジャンプ中に出すと、反動のせいで着地点を定めにくい。

ジェノサイドクラッシャー
▲突き攻撃を何度も繰り出す技。しゃがみガードで防げるが、絶大な攻撃力は捨てがたい。

攻撃的な性格だが…

ほぼデュークと同じ。ダウン中も当たるので、凶悪といってもいい強さだ。だが、ハード・ローズに相当する技が中段攻撃でなかったり、パワーダウンも見られる。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

屈△・△

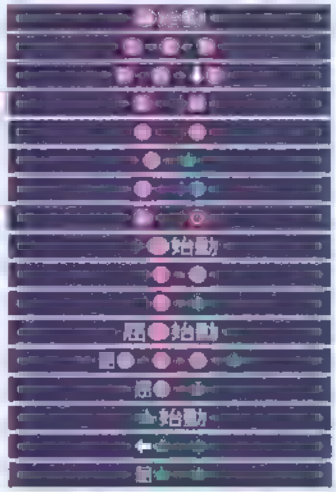
▲通常でも2ヒ ト する しゃかみ強武器に追加の一撃でトトメをかける ボタン連打で、さらに攻撃できるぞ。

▶軽く突き スキ ノプキ ック で相手で浮かす。すぐに弱武器連打すれば大ダメーンか与えられる。

浮かせ技で差をつけろ

浮かせ技を多く持つバルガにとって、連技は非常に価値の大きいもの。弱武器から 弱キックの連技を覚えれば、さらに浮かせて別の連技につなぐことも可能だ。

闘神連技一覧



① 攻めるための基本技

パワーを制御しながら必殺技をヒットさせる

しゃがみ強武器で転ばせるか、アッパー・ショックで浮かせるかして必殺技につなぐ戦法がメイン。すばやいキャラ相手には、ガードを固くして迎撃体勢を取ること。

WINNER'S TECHNIC

バルガを使った必勝テクニック

ほとんどの攻撃に打ち勝つ破壊力を持ち、一度でもダウンを奪えば、強引に自分のペースへ持っていけるキャラだ。動きの遅さを補うことが、大きな課題になるだろう。

BASIC SKILL 1

▲相手の足もとを蹴り、よろけさせるしゃがみ強キック。これでしゃがみガードを誘おう。

BASIC SKILL 2

▲リーチと威力に優れたしゃがみ強武器。ダウンさせるために欠かせない。

② 秘伝必殺技の使い方

ギリギリまで接近して積極的に仕掛けていけ

デュークと同じタイプの秘伝必殺技だが、しゃがみガード不可という性質。しゃがみ強キックがヒットしている瞬間に、すばやくコマンドを入れると成功しやすい。

FINALITY SKILL

▲下段から攻めてコマンド入力することが大事。アース・スライドも試してみよう。

ONE POINT ADVICE

タックル攻撃でガンガン力押し！

ふっ飛ばし攻撃をすぐに出せるのは有利。ダッシュ強キックを連発しているだけで、相手は早々手出しできなくなる。

③ バルガの得意とする攻撃

▲ダウンさせたらすぐジャンプし、倒れている相手にキリングソ ト。

▲距離をつめたい場合は、ナイトメアクラッシュを移動手段に使う。

▲ダッシュ攻撃をしつこく当て、ガードさせたら投げに転じる。

分析1 基本技を使った攻め方

▲デュークの場合、キックは剣による攻撃になってしまう。倒れた相手にも追い討ち不可。

▲ダウンした相手にもガンガン攻めたてる。ふっ飛ばし攻撃がいろいろ使えるのも特徴だ。

分析2 必殺技の相違点

▲デュークだけが必殺技コフィンを持っている。しゃがみガードできない中段技も多い。

▲連続突きの必殺技と、秘伝必殺技のガード方向がデュークと異なる。だが威力は同じだ。

我が愛剣デルニエ・ヴァンクールは、切れ味よりも打撃の重さでダメージを与えるもの。汚れた精神さえも、この一撃で断ち切ってやるぞッ！

分析3 2人の証言

バルガ

使えるものなら何でも使う。くだらねぇプライドにがんじがらめにされてっから、楽な勝負も勝てねぇんだよ!! そのツラ、土足で踏みつけてやる！

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

剣の届く距離を自分で把握しており、ダッシュから剣を大振りする行動がほとんどだ。リーチが予想以上にあるので、常に立ちガードを心がけておきたい。

▲様子見していることが多いので、飛び込んで一気に攻めてもいい。

COM デュークと戦う

▲大技を空振りしたスキに、投げ技を多用すると決着がつきやすい。

つきまとうようにして小技をバシバシ入れる方法が有効。近くで攻撃をガードすれば、大きなスキにつけこむことができる。究極宝技はしゃがみガードで防げ。

COM バルガと戦う

▲活動的に動くので捕まえるのが大変。深追いはしないように。

真正面から攻めていくと、タイミングよく必殺技を出してくる。相手の攻撃をガードしたあとや、ジリジリ近寄ってくる瞬間を狙い、確実に反撃していこう。

MASTER'S COLUMN 30代対決

因縁の対決にことかかさない男、デューク!

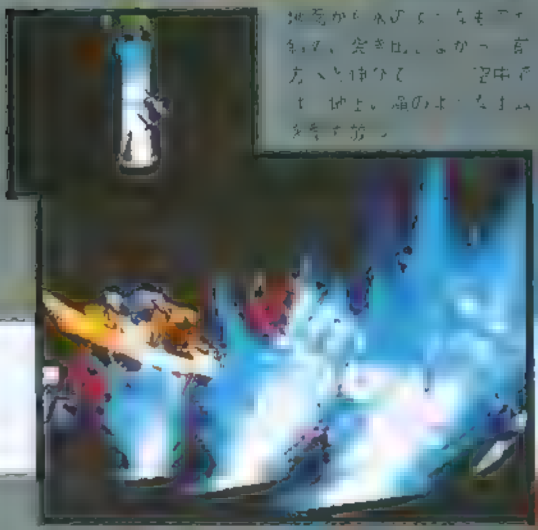
あいかわらず戦いに「因縁」がついてまわる騎士様。3度目はなんと、先祖がらみの問題だッ！能力はバルガに劣っているけど、正々堂々と勝つのは気持ちいいぞ。

▲ダウン攻撃ができないのだから、前作の「早く立たないか！」が使いたかった……。

PROFILE

NAME　ガイア
SEX　MAN
HEIGHT　214cm
WEIGHT　91kg
AGE　41
BLOOD TYPE　O
NATIONALITY　JAPAN

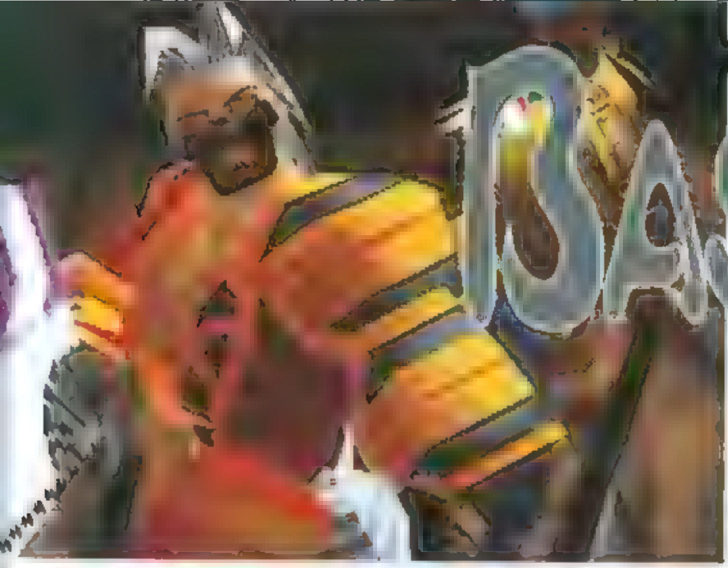
ソウルボム



[illegible]

STORY

闘神大武会により、結社の野望を打ち砕くことができたが、大武会の参加者が組織の格好の標的となってしまった。責任を感じたガイアは命を賭し闘いに赴く。



BASIC SKILL

主な基本攻撃

すべてをたたきつぶす斬馬刀の破壊力

巨大な刀を繰り出すだけでも勝ててしまうほど、武器の性能がズバ抜けている。広めの間合いからザクッと切り込め。キックも使える技がそろっている。

基本攻撃一覧

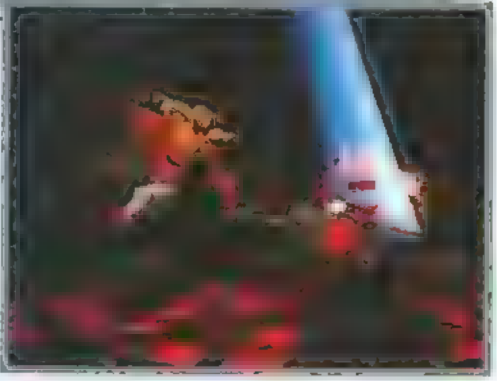
攻撃方法	
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

しゃがみ強キック
◀武器だけでなく、キックも使いやすい。リーチの長いこの攻撃で、相手をよろけさそう。

ダッシュ強キック
▲ダッシュキックは強がふっ飛ばし、弱がよろけ。どちらも中段攻撃で間合いも広いぞ。

SPECIAL SKILL

主な特殊攻撃



獅子の舞
▶横から縦と、大きく2度刀を振るい、2発目はしゃがみガード不可。攻撃範囲が広く、リーチも非常に長い。

月の輪
▶一度斬り上げて、相手の後方にジャンプして斬り下ろす。相手の背後から、さらにたたみかけよう。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
獅子の舞	[illegible]
犬当て	[illegible]
月の輪	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
犬招き	[illegible]
R鬼の火	[illegible]

R鬼の火
▲手から赤い闘気を発する技。相手はよろけ状態になるので、反撃への足がかりとなる。

リーチを利して切る!

中段攻撃が4つもあり、浮かせる技、よろける技、ダウンさせる技と、バリエーションも豊富だ。技の出は若干遅いので、武器の届くギリギリの間合いで攻撃しよう。

犬招き
◀蹴り上げた足を、そのまま相手の頭上に振り下ろす二段攻撃。2発目は中段攻撃になっている。

主な必殺技 FINALITY SKILL

必殺技一覧

技名	コマンド
牡丹	[illegible]
扇	[illegible]
燕	[illegible]
究罰	[illegible]
[illegible]火の[illegible]	[illegible]

牡丹

▶弱で水平に、強で斜め上に炎を吹く必殺技。攻撃の最後は、主に弱で決めよう。至近距離なら10回以上ヒットし、ダウンを奪える。強は対空技だが、攻撃範囲がせまく使いにくい。若干出が遅いので、迎撃では先読みで出そう。

扇·弱

▼相手が浮いたときには、出が早い扇で対応しよう。相手はそのままダウンする。リーチは短いので注意しよう。

究罰

▼相手の頭上までジャンプし、垂直に落下するガード不可能の技。近距離から出せばよけられないぞ。

燕

▶弱は左、強は右に軸をずらす。引きぎみの相手を急襲したり、飛び道具をかわせる。中段攻撃。

一撃に秘める必殺の気

最後の決めは、離れて牡丹、近距離で扇がいい。軸をずらしてから突進する燕は、飛び道具を撃つ相手に決めてやろう。罰はガード不能技だが、よけられやすい。

COMBINATION SKILL 主な連技

浮かせて牡丹で決める

刀をブンブンと振るいながら、相手を浮かせてしまおう。そこから牡丹や扇でとどめを刺す。攻撃範囲の広さを活かすのだ。最後を中段攻撃で決める連技は3種類。

□・□・⇩✕

◀相手を浮かせる中でも、追い打ちをかけやすい連技。再び⇩弱武器で浮かせることもできる。とどめは牡丹。

□・□・⬇□・⇩△

▼最後は浮かせた相手の背後にジャンプして、たたき斬る。ガードを固める相手を切り崩せ。

✕・✕

▼立ったままの下段攻撃から始まる連技。相手のよろけを誘えるが、近距離でないと最初の一撃が入らない。

闘神連技一覧

□・□始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
✕始動
[illegible]

① 攻めるための基本技

広い間合いと攻撃範囲を最大限利用するのだ

巨大な武器を持つガイアは、離れた間合いでも攻勢に出ることが可能だ。大きく踏み出す攻撃を繰り出し、相手の出鼻を制してしまおう。接近しての攻防はあまり得意ではないので、鴉や弱牡丹で相手を牽制し、自分の間合いを保つ。待ちぎみの相手には、ジャンプ弱武器や燕での急襲が効果的だ。

▲相手が何かする前に切り崩してしまう 間合いを開いても守勢にならないように

▲自分の武器の間合いから、ちょうどよく決まる月の輪。ガードされにくい技で攻め込む。

WINNER'S TECHNIC

ガイアを使った必勝テクニック

刀の切っ先が触れる程度の間合いで戦うのがいい。攻めるならジャンプやダッシュの弱武器攻撃で飛

② 秘伝必殺技の使い方

至近距離から10ヒット以上を狙ってみよう

突き出した手から発する闘気は、深く当てれば多段ヒットする。下段への攻撃から移行すれば、当てやすいだろう。密着されてもあわてないでガードから深く叩き込め。

▲当たりが浅いと大したダメージを与えられない。壁ぎわに追いつめて出せれば理想的だ。

③ ガイアの得意とする攻撃

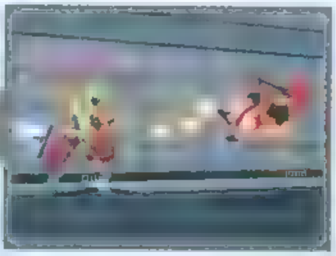
▲ガイアの刀は、離れてこそ本領を発揮する。巨大な攻撃範囲にモノを言わせて攻めよう。

▲先読みで闘神連技を出しても面白い。ハマれば、決めの必殺技まで持ち込めるぞ。

▲相手を大きく浮かせる燕で切り込め。飛び道具をかわしながら決めることも可能だ。

▲燕のほかにも、飛び込み側転から横に払う攻撃を出すなど、先手先手で攻めよう

▲接近された状況を、冷静なガードからの牡丹で打開。相手のダウン中に間合いを確保。


▲燕で浮かせて牡丹！ 最強の連係攻撃だ。多段ヒットで決めて大ダメージを与えよう。

ONE POINT ADVICE

アウトレンジで斬りまくれ

自分の間合いから踏み込んでいくタイミングに、全神経を集中させよう。相手にヒットさせたら、再び間合いをとる。燕を多用して軸をずらせたら、そこから連技→必殺技とつなぐ。常に一定の間合いを保って戦おう。

▼すばやい相手はなるべく離れて料理。側転で間合いを調節しよう。

P R O F I L E

NAME　タウ
SEX　MAN
HEIGHT　211cm
WEIGHT　89kg
AGE　45
BLOOD TYPE　AB
NATIONALITY　BRAZIL

ソウルボム

丸みのある葉っぱのようなものが突き出るのと、射程がガイアよりも長いこと以外は、ガイアとほとんど変わりがない。

STORY

アタワとは直接のつながりはないが、互いに歴史から抹消された一族という過去を持っていた。アタワに未来を託したタウは、彼を護るため今日も闘う……。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

ダッシュ弱武器

◀ダウンを奪えるため、相手の出鼻をくじくのにもってこいの技。こちらから切り込むのにもいい。

すべてをなぎはらう大鉈の切れ味

ガイアと同様、武器の攻撃範囲が大きく威力も強い。アウトレンジからの攻撃に期待大。すばやく切り込み、ダウンを奪うダッシュ弱武器攻撃が攻守に役立つ。

ダッシュ弱キック

◀中段攻撃であり、相手をよろけさせる。ガイアと共通した攻撃で、リーチも長い。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

Ⓡタイガークロー

▲若干出が遅いが、発せられる闘気のリーチはそこそこある。ガイアと違い、相手は少し離れた場所にダウン

みなぎる野生の力

数こそ少ないが、技の性能はガイアと酷似している。使い方も似ていて、少し離れた間合いから攻撃するのがいい。ジャガーファングでの急襲は使える攻撃だ。

ジャガーファング

▶月の輪と同じく、2発目の攻撃は相手の後方に回り込む。離れた間合いから急襲し、後ろからたたみかけよう。

FINALITY SKILL 主な必殺技

閃く鷲の爪のごとく

イーグルビークは空中で出すと、きりもみしながら下降する技になり、地上で出すと相手の頭上に飛んでいく技となる。地上→空中と連続して出すことも可能だ。

イーグルビーク

▲弱は軌道が低く速度が非常に速い。強は逆に、軌道が高くゆっくり飛ぶ。空中で出すと中段攻撃になる。

ドラゴンブレス

▲吹き矢を放つ飛び道具で、弱は水平に、強は斜め上方に飛ぶ。遠距離での牽制に便利だ。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	相手よろける
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	相手よろける
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

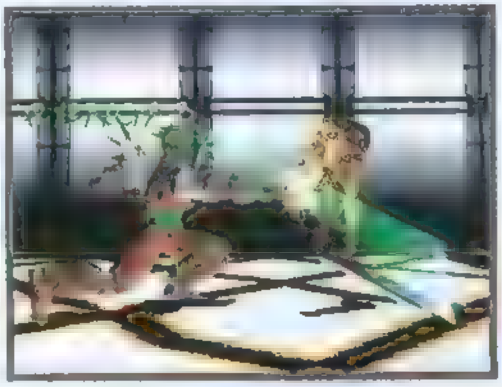
特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible](空中可)
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

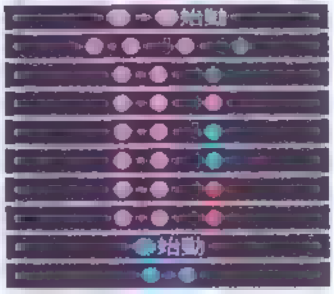


●・●・⇨△
▶最後の⇨強武器が中段攻撃であり、多段ヒットするので、連係攻撃しづらい必殺技の代わりとして使用できる。また、離れた間合いから攻め込んだり、ダウンした相手をすくい上げたりと、さまざまな状況で重宝する。

大ダメージを狙え

連技のあとに有効な技がないので、連技自体を決め技と考えていいだろう。その中でも、多段ヒットで大きく浮かせる弱武器・弱武器・⇨強武器がオススメだ。

闘神連技一覧



① 攻めるための基本技

浮かせる技から連続した攻撃で攻める

基本的な攻撃は、よろけ→浮かせ→闘神連技という連係攻撃がベストだ。地上から弱イーグルビークで接近し、相手の頭上で強攻撃を出す奇襲攻撃は有効な攻めだ。

WINNER'S TECHNIC

ガイア&タウ

ガイアの牡丹と違い、ドラゴンブレスは単発。浮かせたあとに決めでも、大したダメージは期待できない。イーグルビークで飛び込んで、浮かせる技をつなげよう。

BASIC SKILL 1

▲基本攻撃自体性能が高いので、必殺技なしでも勝負になる。後手を踏まないように注意。

BASIC SKILL 2

▲弱の地上イーグルビークは、半端じゃなく早い。たとえ上級者でもガードは難しい。

② 秘伝必殺技の使い方

相手の体勢を崩して確実にヒットさせよう

リーチがあまりないので、深く攻め込んで出したい。最高8ヒットしかしないので、ダウンさせないように連技を途中で止め、そこから放ってヒット数をかせごう。

FINALITY SKILL

▲浮いている状態の相手には、非常に当てにくい。よろけさせて放つのがいいだろう。

ONE POINT ADVICE
イーグルビークを活用しよう

対空迎撃されにくい点を利用して、どんどん空中から放っていこう。強弱の飛距離の差をしっかりと把握しておくこと。

③ タウの得意とする攻撃

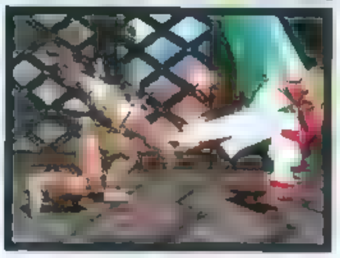
▲放たれた矢はかなりの早さだ。相手の飛び道具も相殺できるぞ。

▲リーチか長く、すばやい特殊攻撃で、相手を自分の懐に入れるな。

▲イーグルビークやジャガーファングで急襲し、連技につなげろ。

分析1 基本技を使った攻め方

▲離れてズバッと切り込むのが基本。武器の大きさに加え、踏み込みのリーチも加わる。



▲基本攻撃は、ほとんど差のない2人。武器のリーチも長さも、互角に渡りあえる。

分析2 必殺技の相違点

▲扇や牡丹など、多段ヒットする技が使いやすい。相手の体勢を崩してつなげれば強力だ。

▲空中イーグルビークも多段ヒットするが、単発で使用するぶん、ガードされやすい。

分析3 2人の証言

ガイア

戦国時代、敵武将を馬ごと斬り裂いたという斬馬刀。それがワシの刀の原点なのだ。この刀に打ち勝とうなどという、愚かな考えは捨てることだ。

タウ

コノ大鉈ヲ、ナメルナ！
スベテノ物ヲ刈リ取ル。
人ノ首モ！
人の命モ！
俺ニ逆ラウ、愚カ者ノ、
腐ッタ魂ヲ"

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

激しく手数で攻めてくることはなく、基本攻撃や必殺技でズバッと切り込んでくる。だが、ひとたび体勢を崩されたら、強力な武器の連続攻撃が待っているぞ。

▲一気に飛び込んでくる技もあり、離れていても油断は禁物。

COM ガイアと戦う

▲ガードしにくい燕。かえって密着したほうが、安全に戦える。

注意すべきは燕での急襲だろう。そこからさらに、必殺技をつないでくることもある。大きなモーションのスキを誘うような戦い方が安全。密着して切り崩せ。

COM タウと戦う

▲イーグルビークからの飛び込み技は、ガードして反撃してしまえ。

巨大な武器での攻撃のほか、イーグルビークを多用する傾向がある。ただ、飛び道具は、そんなに使ってこないので、接近してガードから反撃してしまおう。

MASTER'S COLUMN 巨大刀対決

巨大な刀を操る超大男対決の勝敗やいかに…

特殊攻撃の性能が良く、前作に比べて扱いやすくなったガイア。タウも同様に、武器をブンブン振るうだけでも驚異的に強い。テクニック＆パワー型の2人といえる。

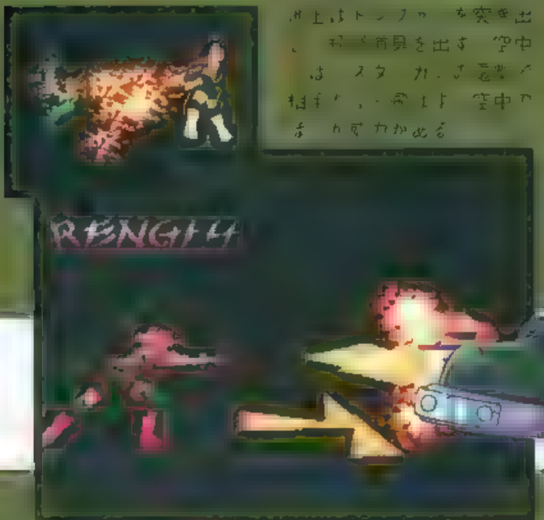
▲たくましいオジサマ対決…なんて言葉では言い表せない、アクの強い濃い2人です。

TRACY

PROFILE

NAME　トレーシー
SEX　WOMAN
HEIGHT　164cm
WEIGHT　48kg
AGE　22
BLOOD TYPE　B
NATIONALITY　U.S.A

ソウルホム



STORY

「組織を調査すべく日本へ飛べ！」……ていよく左遷されたトレーシーだが、本人は旅行気分そのものであった。厄介な上司が待ち構えているとも知らずに……。

BASIC SKILL
主な基本攻撃

しゃがみ強武器
▶二段ヒットして、相手を浮かしてしまう技。リーチもそこそこ長く使いやすい。

ダッシュ強キック
▶中～近距離で便利な中段攻撃で、出もすばやい。相手のしゃがみガードつぶしや急接近などに使おう。

すばやさと手数とで勝負をかけろ!

技の出はすばやいものがそろっいるが、リーチは全体的に短めだ。いかに接近するかだが、飛び込みに便利なダッシュ強武器を使用する。非常に間合いが長く、スピードもあり、迎撃されにくい。接近しては、比較的リーチの長いしゃがみ強キックが使いやすい。

ダッシュ強武器
▶かなりの遠距離から届く、強力な飛び込み攻撃。中段攻撃であり、相手はダウンする。

基本攻撃一覧

攻撃方法	
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

トゥー・ハンマー・キック
▲近距離から相手を浮かすキック攻撃。通常のキックよりも出が早く、中段攻撃でもある。リーチはそこそこ。

鋭い足技を繰り出せ

少し離れた間合いで、相手の体勢を崩すのに便利な技がそろっている。また、そのまま闘神連技につながるものもあり、接近戦での強さの一翼を担っている。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Ⓡアトミックダイナマイト
▶足もとに爆煙を発生させる。爆煙自体に当たり判定があり、浮いている相手にもヒット。

穴掘りパンチ
▲足もとをトンファーで攻撃する。リーチが長く接近してくる相手を迎撃するのにもいい。

SPECIAL SKILL
主な特殊攻撃

FINALITY SKILL 主な必殺技

エレクトロダイナマイツ

▲地を這う電撃を発生させる、ガード不可能技。爆煙にのみ当たり判定があり、弱と強で距離が違う。

秘クレイジープラネット

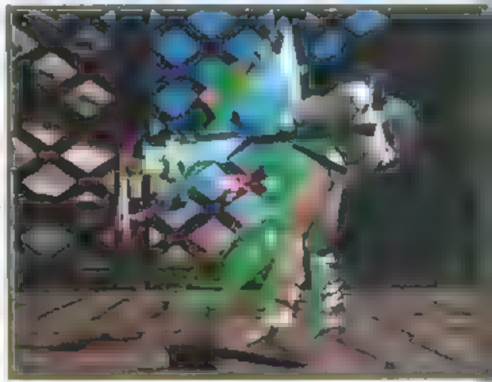
▲トンファーとキックの乱打で、最後にハニームーンを繰り出す。近距離から仕掛けよう。

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

攻防両面に威力を発揮

積極的な飛び込み、防御からの反撃と、あらゆる場面で使いやすいものばかりだ。注目すべきは、ジャックポットとハニームーン。前者は飛び込み、後者は迎撃に。



ハニームーン

▶迎撃に便利なサマーソルトキックで、強は中段攻撃。相手の技をつぶしてしまい、ダウン中の相手にも当たる。

▶爪先から相手に飛び込んでいく技で、弱は水平に、強は斜め上に飛ぶ。ハニームーンと同じく、ほとんどの技をつぶしてしまえる。空中で出すと、すばやいキックになり、強はそのあと弱ジャックポットを出す強力な二段攻撃になる。相手は大きく浮き上がるぞ。

ジャックポット

すばやい乱打を繰り出せ

種類が豊富なうえに、最後の一撃で相手の体勢を崩す攻撃が便利。相手をよろけさせて、再び連技でラッシュをかけよう。背面攻撃からの連技も、接近戦で重宝する。

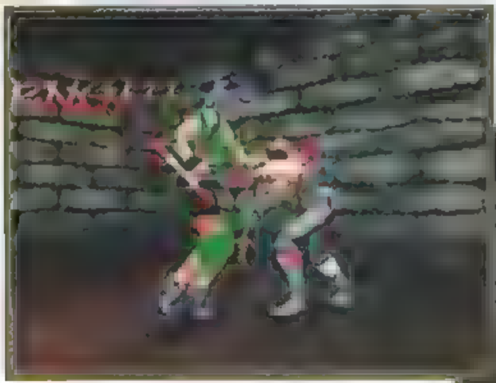
闘神連技一覧

始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
屈 始動
屈 [illegible]

始動
[illegible]
[illegible]
始動
[illegible]
始動
[illegible]
始動
[illegible]
スカイダイバー始動
[illegible]
背面攻撃始動
背面立ち武器 [illegible]
背面立ちキック [illegible]

□・□・△・←△

▼入力も簡単で、相手をよろけさせる。届かなくても構わず、立ち直る前に再び連技だ。



◎・◎

▼特殊技始動の連技で、相手を遠くにぶっ飛ばす。壁近くで放ち、跳ね返りをハニームーンでたたけ！

□・□・△・←◎

◀最後にハニームーンで天井まで浮かす技。落ちてくるのを、再びハニームーンで拾え。

COMBINATION SKILL 主な連技

① 攻めるための基本技

接近から連技へつなぎ必殺技で最後を占める

攻撃力自体は弱いので、手数を出さなくてはならない。加えて、リーチも短めなので、どうしても接近しての勝負となる。相手をダウンさせるダッシュ強武器などで、すばやく懐に飛び込もう。連技で押しまくれれば理想的だ。安全に戦うなら、離れた間合いで待ち、ガード後に必殺技を合わせる。

BASIC SKILL 1

▲連技で相手の体力をじわじわ奪え。相手が逃げるなら、ジャックポットで追いかけよう。

BASIC SKILL 2

▲迎撃に便利な必殺技が多いので、待ち気味でも強い。繰り出すタイミングに注意しよう。

WINNER'S TECHNIC

トレーシーを使った必勝テクニック

接近戦で攻めまくるのがトレーシーの真骨頂。それゆえ初心者には難しそうだが、そんなことはない [illegible]

② 秘伝必殺技の使い方

至近距離からガードを許さずに仕掛けよう

簡単にガードされてしまうのが痛い。相手のガードを崩すために、特殊技や必殺技で活路を開こう。体力が減っているときに接近戦を挑むのは、なるべくなら避けたい。

FINALITY SKILL

▲防御に自信があるなら、近づいて至近距離から出すのがいい。ガードする間を与えるな。

③ トレーシーの得意とする攻撃

▲接近したら、弱武器始動の闘神連技を途中で止めるなどして、細かく攻撃をかけよう。

▲相手のガードを見てから、しゃがみ強キックや、下段攻撃で終わる闘神連技を繰り出す。

▲相手が飛び道具を撃った瞬間、ジャンプから強攻撃の空中ジャックポットで飛び込む。

▲すかさずハニームーンやエレクトロスパルタンなど、リーチが長めの必殺技を決める。

▲必殺技での飛び込みは、ハニームーンで落とせ。ただの飛び込みはスーパーアッパーで。

▲リーチの長い武器や攻撃を持つ相手には、弱ジャックポットでの飛び込みがピッタリだ。

ONE POINT ADVICE

困ったときにハニームーン!?

攻め込まれてもあわてない。がっちりガードしてハニームーンを出そう。対空迎撃技としても優秀で、相手の飛び込み技はほとんど撃墜できる。攻める場合も、相手が浮いたらハニームーン。まったくもって便利な技だ。

▼ハッキリ言ってコンピュータ戦なら、この技だけで勝ち抜けます。

PROFILE
WOMAN
165cm
WEIGHT 50kg
AGE 22
BLOOD TYPE B
NATIONALITY U.S.A
ソウルボム
空中ともトレーン
と同じ。壁を利用しても
空中
相手を大き
STORY
れた双子の姉。妹のせいで
組織に教え込まれた彼女
は、トレー　　に対し、復讐の牙を向く。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

猛威をふるうダブルトンファー

一発のすばやさと手数で勝負するのは、トレーシーと同じ。接近に便利なダッシュ攻撃で近づき、ダブルトンファーとキックで、先手先手と攻めよう。

投げ技
▲通常の投げコマンドで、前転投げが出る。離れた間合いから、急接近して投げてしまえ。

しゃがみ強キック
◀攻撃後の特殊効果はないが、リーチの長い下段攻撃だ。離れてダウンした相手への攻撃にもいい。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

スクリュートゥー
▶通常のしゃがみキックはよろけないので、この技でよろけさせるその場で一回転する下段の回し蹴りだ。

足技で相手を翻弄しろ

少し離れた間合いから、いきなり出すのが効果的だ。接近戦に持ち込むために、相手はぶっ飛ばすよりもよろけさせる。蹴り上げで浮かせて必殺技を出すのもいい。

チップトゥホッパー
▶近距離からすばやく前方に蹴り上げる。繰り出される足は、通常の蹴りよりはるかに早い。

FINALITY SKILL 主な必殺技

飛び込んでたたき込め!

すべての攻撃種類において、レイチェルはトレーシーと瓜二つだ。必殺技も同様で、名前が違うだけ。飛び込みにはトゥキャノン、対空や迎撃にグリーンコロナで。

㊙ツインデインジャー
◀サマーソルトキック2連続で、天井まで蹴り上げる。トレーシーのペイルスライダーと同じ技だ。攻撃範囲が広く、攻めにも守りにも便利。狙いすまして繰り出せ。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

連技を連続で繰り出せ

トレーシーに比べて数が少ないが、戦い方に差はない。相手がよろけたところで連技を止め、再び連技を開始する。必殺技でとどめを刺しにいくのもいいだろう。

▶3発目の強武器攻撃で、相手はよろける。ここで連技を止めて、相手の立ち直る瞬間に再度連技だ。

闘神連技一覧

●始動
●・↓●
●・●・●
●・●・●
●・●・●・↓●
●・●・●・●・●
●・●・●・←●
●・●・●
●・●・↓●

屈●始動
屈●・●
●始動
●・●
●・●
●始動
●・●
●始動
●・●
●始動
●・●
波動●始動
●・●
背面攻撃始動
背面武器・●
背面キック・●

① 攻めるための基本技

連技と必殺技の連係攻撃で攻めまくれ!

連技から必殺技へつなぐのが、最も確実な攻め筋。離れて攻勢をかけるのなら、相手をぶっ飛ばす技を連発。イラついて飛び込むところを必殺技で迎撃してやろう。

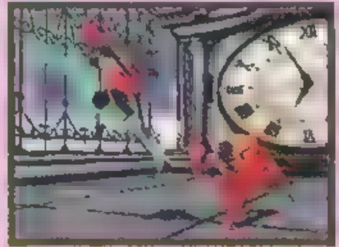
WINNER'S TECHNIC

レイチェルを使った必勝テクニック

接近して連技を繰り出すのはト……と同じ。また、相手に技を……殺技の連係攻撃で……もいい。技の出の早さを……かす戦い方を心がけよう。

BASIC SKILL 1

▲すばやい攻撃で相手を壁までぶっ飛ばす。相手が近づいてきたら、必殺技で迎撃する。



BASIC SKILL 2

▲相手が待ち戦法に切り替えたり、引き気味になったら、トゥキャノンなどで飛び込もう。

② 秘伝必殺技の使い方

たたき込むスキを逃さないように集中しろ!

少ない体力での接近しての攻防は、リスクが大きすぎる。逆転を狙うなら、近距離でガードを固めよう。必ず空振りなどのスキが出るので、逃さず仕掛けよう。

FINALITY SKILL

▲相手がモーションの大きな攻撃を仕掛けてきたらチャンス。近距離にいることが大事だ。

ONE POINT ADVICE

ヒット&アウェイ戦法で戦おう

トゥキャノンで飛び込み、連技を決めたらいったん引く。相手の動き始めに再びトゥキャノンで……これを繰り返そう。

③ レイチェルの得意とする攻撃

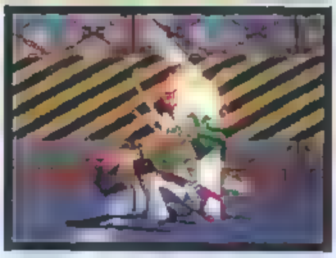
▲上方向に強い必殺技で、壁で跳ね返った相手を再び攻撃する。

▲特殊、必殺、連技を、相手に読まれないように順番を変えて出す。

▲強アトミックダイナマイツで、いきなり意表をつく奇襲だ。

分析1 基本技を使った攻め方

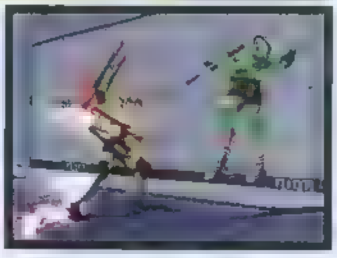
▲飛び込んでからの接近戦が主体。基本攻撃は飛び込み技以外は、リーチが短いのだ。



▲レイチェルも技の性能は同じ。そのため、ある程度相手に接近する必要がある。

分析2 必殺技の相違点

▲すばやく性能のいい技がそろっている。これは変則的な強エレクトロスパルタン。



▲積極的に攻めても強い。強襲技でガンガンいける。2人とも必殺技の性能は互角だ。

トレーシー
なんでトンファー使ってると思う？　それはね、警官たるもの、犯人の命だって大切にしなきゃならないでしょ。拳銃使うなんてまっぴらだわ！

分析3 2人の証言

レイチェル
別にダブルだからって、単に威力が強いってだけじゃないのよ。より高度なテクニックを要するしね。バカ警官なんて、まだまだヒヨッ子よ。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

飛び込んでくる傾向があり、直後に若干のスキがある。こちらからの飛び込みには、わりと機敏に反応し、慎重に接近したい。すばやいダッシュ攻撃に注意。

▲慎重に攻めないとつぶされてしまう。2人の間合いは案外広い。

COM トレーシーと戦う

▲しゃがんだところを、中段攻撃で急襲後、ラッシュをかける。

二人の共通した傾向として、しゃがみで待つことがある。そこを中段攻撃で飛び込めば切り崩せる。離れて戦い、飛び込みや急接近を冷静にたたいていこう。

COM レイチェルと戦う

▲飛び道具は有効。リーチの長い武器は、先端を当てるように攻撃。

リーチの長いキャラクターなら、2人には楽勝。特に、離れて飛び道具を撃っていれば、何もさせないで勝利できる。リーチの短いキャラは防御主体で戦おう。

MASTER'S COLUMN はねっかえり娘対決

この姉妹が仲直りしたら…お、恐ろしすぎる

トレーシーは上で、偉そうなことを言ってますが、本当は、戦いを長引かせたいがために、ダメージの弱い武器を使っているんだと思います。なにせ問題児ですから。

▲姉妹の血は争えず、レイチェルも負けず劣らず生意気。ムカッとくるセリフがたまらん。

PROFILE

NAME [illegible]
SEX MAN
HEIGHT [illegible]
WEIGHT 70kg
AGE 35
BLOOD TYPE B
NATIONALITY SRI LANKA

ソウルボム

拳を地面にたたきつけ、周[illegible]
[illegible]出す。
自分も爆発に巻き込まれて
しまう。空中は下方向へ緑
色のガスを撒き散らす。

STORY

結社の崩壊とともに廃人のようになってしまったカオス。新たな戦いを予感し、身体の奥底から何かが沸き上がってくる。"凶"の文字が再び彼を突き動かす！

BASIC SKILL 主な基本攻撃

ダッシュ技を活用し攻め込む

武器攻撃はリーチの長さが魅力だが、技の戻りが遅いのが欠点。すばやく移動ができる、ダッシュやジャンプと弱攻撃の組み合わせで相手を揺さぶろう。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

立ち弱武器
◀ダウン攻撃にはコレ。近寄りすぎるとヒットしないので、間合いをつかんでおこう。

ジャンプ強武器
▶基本攻撃中、最も攻撃範囲が広い。着地直前に技を出せば、相手のしゃがみガードを崩せる。

ダッシュ強キック
▲前のめりに転倒しながらカマでダメージを与え、最高で6ヒットする。けっこう笑えるぞ。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

ツキツキキック
▶他の武器攻撃よりも技の出が早く、リーチが若干長い。さらに踏み込みが少なく威力もあり、とっても使える。

リーチの長さを活かす

武器攻撃は、基本攻撃以上にリーチが長い。そのぶん技の戻りもかなり遅くなっている。間合いとりや牽制として使ったり、遠距離でのダッシュ迎撃という方法もある。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Ⓡグッバイ・ゲロゲロ・アタック
▶投げキスのアクションをしたかと思うと、ゲロを吐きだす。立ち・しゃがみガード不可。

FINALITY SKILL

主な必殺技

必殺技一覧

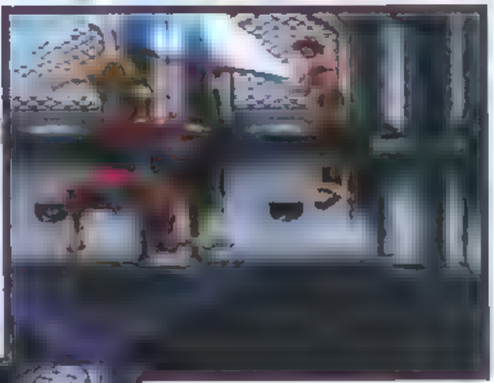
技名	コマンド
残酷カ[illegible]	[illegible]
邪道ウ[illegible]	[illegible]
非道ドリル	[illegible]
非道[illegible]	[illegible]
外道ガ[illegible]	[illegible]
外道[illegible]	[illegible]
[illegible]超無残神[illegible]	[illegible]
[illegible]木[illegible]	[illegible]

非道ドリル

▲相手の突進系の技を返してしまう。ガードされると確実に反撃を受けるので、技終了時のカードを忘れずに。

残酷カッター

▶体を回転させている間は、全身が凶器となる。上下に広く攻撃範囲が出るため、対空技にもなる。



外道ガス

▶口から緑色のガスを吹き出す。前方へフワフワと漂うのを利用して、トラップとして使うといい。

異常な技は変わらず

ガスを吐いたり地面を這ったりと、おかしな技ばかり。コマンドがやや長いが攻撃的な残酷カッターが一番。弱よりも強攻撃で押しまくる感じでいこう。

邪道ウェイブ

▼弱はジャンプ中に水平方向へ、強は斜め下3方向にガスを吹き出す。強はしゃがみガード不可だ

カオス&シュルツ

COMBINATION SKILL

主な連技

弱武器始動を基本に

技の戻りが遅いので、よろけたスキやダウンしたところを狙って入れよう。入力が簡単で最後に必殺技の残酷カッターが出る、弱武器連打が使いやすい。

闘神連技一覧

[illegible]始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]始動
[illegible]
[illegible]

[illegible]・[illegible]

▼倒れた相手に対して使える。始動の弱武器がきちんと当たるよう間合いをつかもう。

▼弱武器・強武器から強の残酷カッターへとつながる。ダウンしたところを狙えば、確実に決まるぞ。

[illegible]・[illegible]・[illegible]

① 攻めるための基本技

リーチの長さと間合いをしっかり把握する

カオスと同じようにリーチの長いキャラもいれば、接近戦主体のキャラもいるので、相手によって間合いの調整が必要だ。遠距離からは特殊技で、近距離ではスキが少ない弱武器から残酷カッターへと技をつなぎ、再び間合いをとる。フットワークがいいのでヒット&アウェイ戦法をとるのがベスト。

BASIC SKILL 1

▲遠距離からチクチクと当てる。近寄られたところを押し返すといった使い方もある。

BASIC SKILL 2

▲長いリーチ技を連発すると、相手は側転してよけ反撃に出る。むやみな連発は命取り。

WINNER'S TECHNIC

カオスを使った必勝テクニック

大きなカマによる攻撃はリーチが長く威力もあるが、全体的に技の戻りが遅い。リーチの長さを活かして、相手の攻撃が当たらない場所から攻撃していこう。

② 秘伝必殺技の使い方

様子見になったところがチャンス

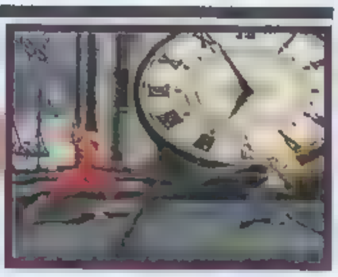
技が出るまでの時間が短いので、リーチの長い技で、ある程度間合いをとっておけば反撃を受けにくい。しゃがみ強武器を繰り出し、相手の動きが止まった間を狙う。

FINALITY SKILL

▲入力が遅れると、相手が攻勢に出てしまう。すばやく確実にコマンドを入れるように。

③ カオスの得意とする攻撃

▲懐に入りこまれたり接近戦になったら、ジャンプやダッシュ、側転で退避しよう。



▲そして、遠方からリーチの長い特殊技でひと突き。カオスの基本的な戦い方だ。

▲立ち強武器で浮かせたところに、ササンッを入れて相手をダウンさせる。

▲起き上がるまでの長い時間を利用し、邪道ランを入れる。連続ヒット間違いなし。

▲フットワークが良く、側転との組み合わせでトリッキーな動きができる。

▲間合いをとると見せ、ダッシュ弱キック。突然の攻撃に下段ガードが間に合わない。

ONE POINT ADVICE

時には攻めの姿勢でいく

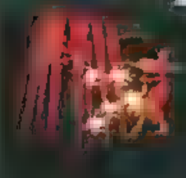
互いに待ち気味の戦いになった場合は、思い切って攻め込んでみよう。ダウンした相手を浮かせ、残酷カッターへとつながる弱武器始動の闘神連技を連発すれば、こちらのペースへと持っていくことができるぞ。

▼倒れたら、とにかく弱武器を連打し次々と残酷カッターを決めよう。

PROFILE

NAME シュルツ
SEX MAN
HEIGHT 230cm
WEIGHT 68kg
AGE 32
BLOOD TYPE A
NATIONALITY [illegible]NY

ソウルボム



[illegible]を突き出[illegible]
と回転する六角形の[illegible]
ような物を出[illegible]
下から横へと攻[illegible]広がる
[illegible]攻撃範囲が[illegible]

STORY

「組織」で行われる儀式全般を執り行う司祭。自らの肉体をも素材とし呪術を施してしまう、マッドサイエンティストという一面も持ち合わせている。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

ダッシュ強武器
◀カオスの秘伝必殺技に似た技。2ヒットさせないと相手が倒れないので、なるべく近づいて出そう。

弱武器とキックのコンビで押す

武器攻撃のリーチの長さは負けるが、技の威力はカオス以上だ。キックが扱いやすく、上段の武器攻撃からのすばやいしゃがみキックが面白いように決まる。

立ち背面キック
◀背後に回り込んでの2段蹴りがかなり強力。相手が大きく浮いたところに必殺技だ。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

待ち相手にはキックで

中段攻撃の多い特殊技。相手が待ちのタイプであれば、ネリチャギやバックリジェクトといった技を使い、相手のしゃがみガードを積極的に崩していこう。

アンジャストレイズ
▶巨大なカマで相手を天井まで持ち上げ、地面へと打ち下ろす。打ち下ろしたときのスキが大きいので注意。

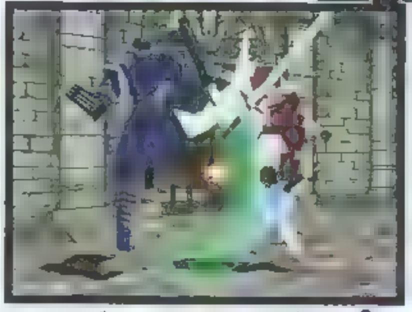
Ⓡヘル・エクスキュージョナー
▲相手をかなり遠くまでふっ飛ばす。壁ぎわに追い込まれたときは、これを使って回避する。

ムーンサルト
▶相手の頭上を飛び越して、背面へと回り込む。後ろへついたら、すかさず必殺技へとつなごう。

FINALITY SKILL 主な必殺技

飛び道具が使える

地上から空中から、斜め下や斜め上方向へと豊富なバリエーションがあるパティズムエッジが非常に扱いやすい。牽制に、対空技にと、いろいろと使い道がある。



ゴスペルウェイブ
▲カマを下からすくい上げ回転しながら上昇する。弱はその場で、強は突進してから上昇する。

パティズムエッジ
▶スピードが速い飛び道具。上段も下段も、普通にガードされてしまうのがイタイ。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	相手よろける
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	[illegible]

特殊攻撃一覧

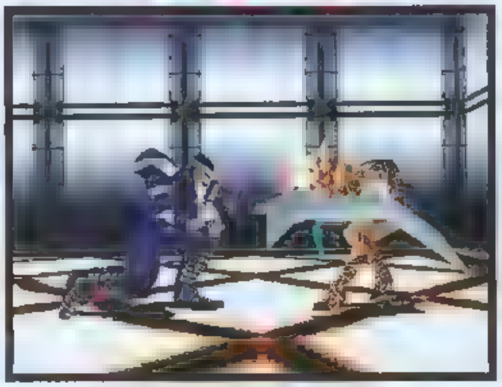
技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

闘神連技一覧



最後はバク転蹴りで

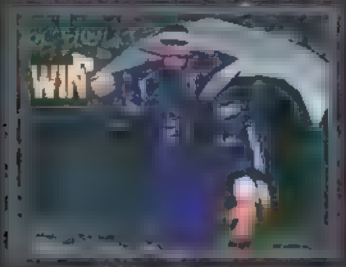
キック始動よりも武器始動が使える。前方へ大きく攻撃範囲が広がるサマーソルトキックの出る連技が強い。基本攻撃から自然とつなげられるよう練習しておこう。

◀2発目で距離が開き、サマーソルトが当たらないことがある。できるだけ接近して使おう。

▲これも強力だがガードされると、サマーソルトのところで反撃されやすいので注意。

カオス&シュルツ

WINNER'S TECHNIC シュルツを使った必勝テクニック



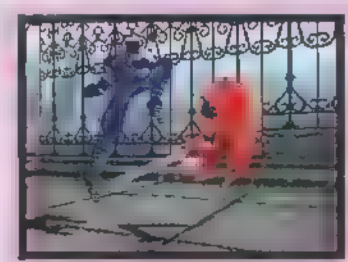
リーチこそ短いが、スキが少なく威力のある基本武器と、バリエーションが多くスピードのあるキック系が強い。弱強の基本キックを中心とした戦いをしていこう。

① 攻めるための基本技

スピードがありリーチの長いキックを使う

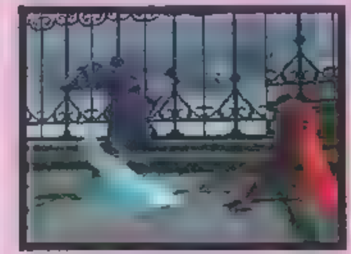
武器攻撃よりも使い勝手のいいキック技。立ち・しゃがみともに性能が高く、立て続けにヒットさせれば、必殺技よりも大ダメージを与えることができる。

BASIC SKILL 1



▲しゃがみガードをつぶせる中段攻撃は、キック系特殊技に多い。

BASIC SKILL 2



▲立ち強キックで相手をよろけさせてからゴスペルウェイブ。この組み合わせが使える。

② 秘伝必殺技の使い方

バックステップで間合いをとる

カオスの秘伝必殺技と、よく似ている。シュルツのバックステップはかなりすばやく動けるので、攻撃の前後にバックステップをし間合いをとれば反撃されにくい。

FINALITY SKILL

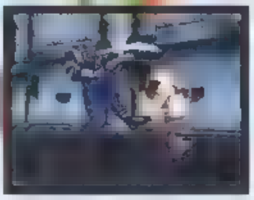
▲かなり離れてしまうが、これだけ距離が開けば技の開始時を反撃されることも少ない。

ONE POINT ADVICE

基本攻撃と必殺技をおりまぜる

基本攻撃はスキなくつなげられれば強力だが、なかなか難しい。必殺技や連技へとつないだり、アレンジしてみよう。

③ シュルツの得意とする攻撃



▲弱攻撃ラッシュで翻弄し立ち強キックでよろけさせ連技へつなぐ。

▲しゃがみでガードできたら、そのまま強武器で相手を倒し反撃する。

▲連技を決め相手を倒したところに、ゴスペルウェイブで追い打ち。

分析1 基本技を使った攻め方

▲弱武器始動の連技が多いので、そのまま連技へとつなげることが簡単にできる。

▲リーチは短いが技のスキが少ない。連技はよろけさせるか基本技からつないでいこう。

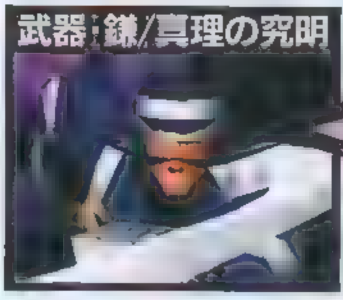
分析2 必殺技の相違点

▲スピードが遅く射程があまりない外道ゲロ。飛び道具として使うなら工夫が必要だ。

▲高速かつ長射程なので、飛び道具としては申し分ない。空中でも打ち出せる。

分析3 2人の証言

カオス
カマを突き出したときのリーチの長さはすごいわよ。全キャラ中、一番かしらん。玄武の盾って今回もあまり使いものにならなかったわねェ。



シュルツ
私のカマはカオスのようなリーチの長さはないが、攻撃を繰り出す速さでは負けてはおらんぞ。飛び道具のバティズムエッジは、一撃必殺だ。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

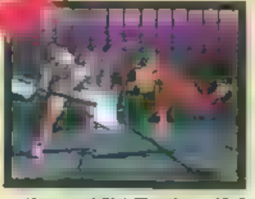
CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

カオスは飛んだり、走ったり奇妙な動きで攻撃を仕掛けてくる。シュルツはダッシュとバックステップを多用し、必殺技を繰り出し積極的に攻めてくるぞ。

▲距離が開くかガードしていると、ガスを吐き出しまくる。

COM カオスと戦う



▲ダッシュ攻撃を受け流し、相手のスキを見逃さず反撃に転じる。

各種ダッシュ攻撃と外道ガスをメインに攻めてくる。しゃがみ強武器で迎撃するか、ダッシュ攻撃終了時の大きなスキを狙い、連技や必殺技を決めよう。

COM シュルツと戦う

▲シュルツのダッシュとバックステップは、かなり動きが速い。

一旦バックステップしたあと、ダッシュで突っ込み必殺技で攻撃してくることが多い。ダッシュ攻撃を側転でよけて側面を突き、反撃へと討ってでよう。

MASTER'S COLUMN 改造人間対決

「力」を得るために己の身体を改造した二人

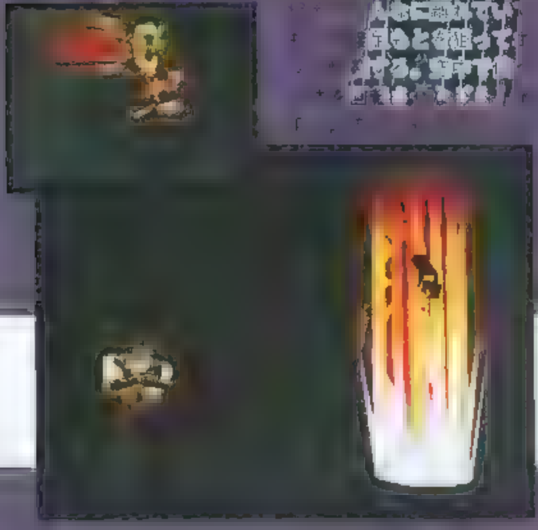
強化人間と自らに呪術を施したおやじの対決。アクティブに攻めたいというのならシュルツを、トリッキーな戦いが好きならばカオスをオススメする。

▲カオスのひょうきんさは健在。ソウルボムを使うと、自分まで巻き込まれるのは笑える。

PROFILE

NAME ナギサ・イワシロ
SE[illegible] MAN
HE[illegible] 182cm
WE[illegible] 94kg
AG[illegible]
BL[illegible] TYPE O
NA[illegible]ALITY JAPAN

ソウルボム



STORY

「なぎさ」と[illegible]プレックスを持つ、インターポールの[illegible]ーシーとともに組織を調査するが、問題[illegible]彼女に頭を悩ませている。

立ち弱武器

▶水平方向に拳銃を撃つ。いざというときにすぐ撃てるよう、弾数には常に気をくばろう。

BASIC SKILL
主な基本攻撃

基本攻撃一覧

攻撃方法	
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

キック攻撃主体で攻め込む

武器攻撃よりもスキの少ない弱キック攻撃が扱いやすい。ダッシュ弱キックで相手の足もとを奇襲し、よろけたところに立ち弱キックや弱武器を入れていく、コンビネーション技が基本となる。相手を浮かせられるので、連技や必殺技へともっていきやすい。

ダッシュ弱キック

▶相手の足もとにスライディングで下段攻撃 大きくよろけたときのチャンスを大事に

Ⓡタックル・デカ

▶立ちからしゃがみへと移り、ヒジ打ちで相手をふっ飛ばす。しゃがみガード不可だ。

キック系が強い

相手を浮かせて攻めにもっていける、ニーキックとバク転蹴りが使える。技の数は多くないので、それぞれの技の特徴をしっかりとつかんでおこう。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
対空射撃	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

バク転蹴り

▲サマーソルトが決まり 天井にたたきつける。相手か地面に落ちたら屈キック始動の連技を決めよう。

弾込め

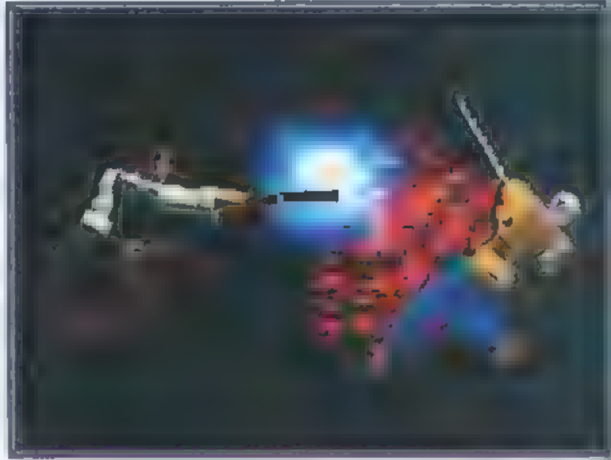
▶弾かなくな たとき、再装填し、弾がまだある場合は挑発になる、装填時のスキが多い

対空射撃

▲斜め上に拳銃を発射する。その名の通り、立派な対空技だ。

SPECIAL SKILL
主な特殊攻撃

FINALITY SKILL
主な必殺技



全弾発射
▶弾を装填し腰を落として拳銃を連射する。技を出せる時間が限られているので、必中を心がけ大切に使おう。

迷うことなく究極宝技

ナギサには究極宝技と秘伝必殺の２つしか技が用意されていない。とにかく攻撃を当てオーバードライブゲージを光らせ、究極宝技を出せるようにしておこう。

必殺技一覧

技名	コマンド
全弾発射	[illegible]
崩城 [illegible]	[illegible]

△・△・△・△・△・△
▼残弾のすべてを撃ち込む。３ヒット以上すれば相手を浮かせることができる。

闘神連技一覧

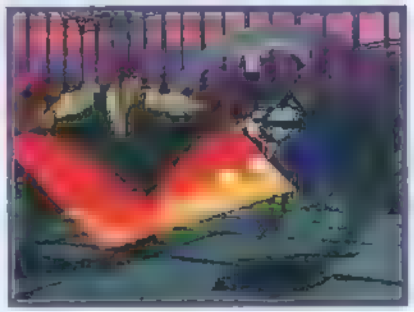
●始動
●→●
●・●・●・●
●・●・↓●・●
●・●・●・●・●
●始動
●・●・●・●・●・●
屈●始動
屈●・●・●

足もとをすくう

すばやく技を繰り出すしゃがみ弱キック連技が実用的だ。立ち弱武器からしゃがみ弱キックへの連技は、立ちガードで防御している相手の足もとを奇襲できる。

●・●・ ⊗・⊗・⊗
▶２つ目の剣から３つ目のしゃがみキックへの移行が速い。ガードを崩し、残りのコマンドがすべてヒットする。

●・●・●・●
▶剣を３度大きく振り、ラストに拳銃を発射。３発目の剣の振り上げは中段攻撃になっている。



屈⊗・⊗・⊗
◀リーチの長いキックを３連発。相手を倒せないので強武器などを、すぐにつなげよう。

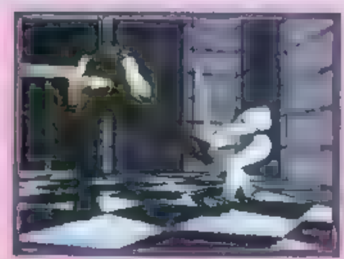
COMBINATION SKILL
主な連技

① 攻めるための基本技

リーチの長いキックを使いこなす

　ダッシュ弱キックや回り込みから、強武器始動連技や必殺技へとつなげる戦い方がメインとなる。

　また、スピードがありリーチの長い上下段キックと、足もとを徹底的に攻めるしゃがみキック始動の連技で相手ガードを突き崩し、大きくよろけたところを狙い連続技へともっていく戦法も使える。



▲立ち強キックで体勢が崩れたところを連技で決める。連技につなげるのが基本だ。

▲足もとを突き確実に大きくよろけさせる弱キック。攻めるときの足がかりにしよう。

WINNER'S TECHNIC

ナギサを使った必勝テクニック

技の出が早く扱いやすいキックや弱武器と、連射性に優れ一度に全弾装填できる強武器の組み合わせ [illegible]

② 秘伝必殺技の使い方

間合いをつめ攻めの延長上からつなぐ

　地面をすべる時間が長いことを考えて、攻勢に出て相手になるべく近づいて技を出せば反撃を受けにくい。さらに、技の最後のムーンサルトキックも決まりやすい。

▲かなり長く地面をすべり、相手に寄ったところで警棒を振り回しラストにバク転蹴り。

③ ナギサの得意とする攻撃

▲ダッシュ弱キックが決まり、相手が大きくよろめいたところを狙い 。

▲すかさず弱キックや弱武器を当て浮かせる。必殺技や連技へもっていくのならコレだ。

▲相手の必殺技などの連続攻撃をガードで防ぎきったら、技終了時のスキを攻撃。

▲ニーキックやバク転蹴りで積極的に相手を浮かし、連技に持っていこう。

▲入力が簡単で、技の出が早い弱武器の連技を決めるのが一番だ。

▲バク転蹴りで天井にたたきつけ、地上に落ちたところを屈弱キック連技という手もある。

ONE POINT ADVICE

しゃがみキックがカギ

　とにかく、しゃがみキックへと続く２つの連技をマスターすることが勝利のポイントだ。キックを出しながらズルズルと前に進む特徴を活かせば、ダウンした相手に対しても確実に攻撃を連続ヒットさせることができるぞ。

▼少しずつ前へ進むものを利用すれば間合いをつめるのにも使える。

PROFILE

NAME　ヴァーミリオン
SEX　NO DATA
HEIGHT　NO DATA
WEIGHT　NO DATA
AGE　NO DATA
BLOOD TYPE　NO DATA
NATIONALITY　NO DATA

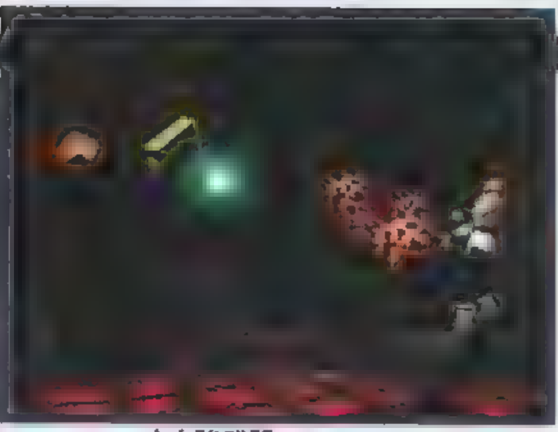
ソウルボム

拳銃を突き出して、前へと[illegible]空中でも同じアクション。飛び道具の弾切れ時に、緊急退避用として使うといい

STORY

組織に属し諜報活動を[illegible]っているが、真の目的は別のところにあるら[illegible]誠は誓っていない。エイジ達を儀式に招くと[illegible]意味合いで正装している。

BASIC SKILL 主な基本技



立ち強武器

▲テリンシャーを発射し、ヒットすると派手にふっ飛ぶ。遠距離から撃ちまくれ。

間合いを広くとり武器攻撃でいく

両手に持った強力な飛び道具で遠距離から攻撃しよう。近接戦に有効な技が少なく移動力が弱いので、とにかく強武器で相手を突き飛ばし間合いをとるように。

立ち強キック

◀すばやく足を振り上げる。しゃがみガードが不可で、しかも浮かせることができる。

ダッシュ強武器

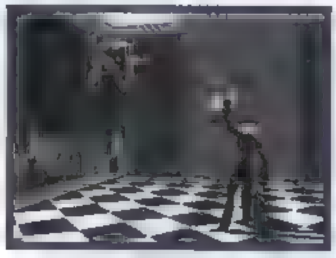
▶基本的にナギサと同じだ。攻撃が決まりやすい点を活かして、弱よりも強でふっ飛ばしてしまおう

SPECIAL SKILL

主な特殊攻撃

射撃

▶弱、強ともに斜め上に飛び道具を撃ち出す。



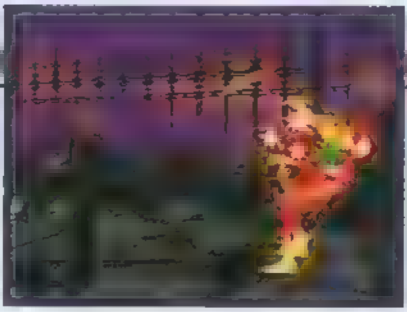
基本攻撃の延長として

種類は4つあるが実質的には、対空技の射撃とリバースアタックの2つしかない。コマンド入力も簡単なので、特殊攻撃というより基本攻撃のひとつと考えるといい。

Ⓡエルボープレス

▶エルボーで相手を突き飛ばす。コマンドを入力してから、技が出るまでに若干の間がある。

FINALITY SKILL 主な必殺技



㊙デス・マリオネット

◀両手両足に糸を巻き付け操り人形にしてしまう。立ちガードもしゃがみガードも不可能だ。

確実なコマンド入力を

リーチが長くダウンした相手にも攻撃が可能な硫酸かけは、攻めるときに使える技だ。若干長めのコマンドを、しっかりと入れられるよう練習しておこう。

硫酸かけ

▶懐から硫酸のビンを取り出し、前方へと振りまく。技の戻りが早い弱をメインに使うようにしよう。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	[illegible]
空中投げ技（空●＋●）	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
射撃 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
硫酸かけ	[illegible]
㊙デス・マリオネット	[illegible]
[illegible]	[illegible]

① 攻めるための基本技

基本は遠距離から飛び道具で攻撃

ヴァーミリオンは、やはり両手の飛び道具が一番だ。遠くから弱武器で牽制、相手がダッシュしてきたところを強武器で迎撃する。近寄られた場合は、焦らずに硫酸かけや投げ技で対処し、倒したらすぐその場から離れ、再び遠距離から攻撃を繰り返すようにすればこちらのものだ。

BASIC SKILL 1

▲相手がダッシュで迫ってきたところを強武器で迎撃。自動的に間合いも開き一石二鳥だ。

BASIC SKILL 2

▲連続ヒットし、かなりの威力がある硫酸かけ。相手が倒れたら、必ず決めよう。

WINNER'S TECHNIC

ヴァーミリオンを使った必勝テクニック

[illegible]キャラと比べ、極端に数が少ない。逆に、それが技の特徴をつかみやすいという長所になっている。す[illegible]

② 秘伝必殺技の使い方

間合いを気にせずどこからでもいける

拳銃とデリンジャーを交互に連続発射。残弾がなくても装填のアクションがなく、すばやく銃をかまえるのでスキが少ない。遠・近気にせずにいけるぞ。

FINALITY SKILL

▲飛び道具を立て続けに撃ち出す。相手の起き上がりを狙って出せば、確実に当たるぞ。

③ ヴァーミリオンの得意とする攻撃

◀相手を大きくふっ飛ばす強武器攻撃。2発しか装填できないので、すぐに弾を込めるように。

▲ダウンさせたらすかさず硫酸かけ。技の戻りが早い弱ならば3度連続して入る。

◀投げ技や硫酸かけで相手をダウンさせ、すぐさま間合いをとろう。

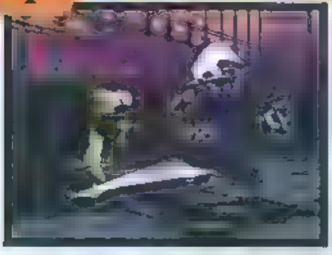
ONE POINT ADVICE

接近戦になったときは

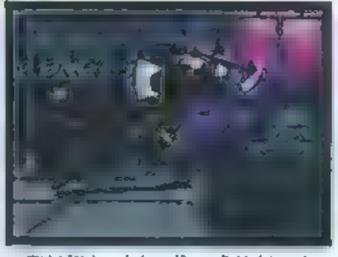
遠距離からの攻撃は強いが、近距離では手数がなく不利となる場合が多い。接近戦に持ち込まれた場合には、硫酸かけや投げ技、キックで応戦していこう。相手をふっ飛ばすエルボープレスもなかなか使えるぞ。

▼弾切れのときはエルボープレスでふっ飛ばし、間合いを作ろう。

分析1 基本技を使った攻め方



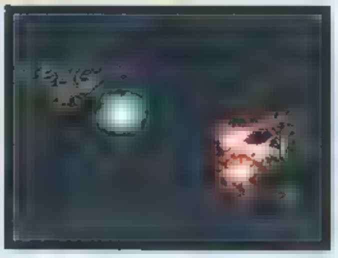
▲ナギサの得意技は、技の出が早いしゃがみキック。そのまま連技へもっていける。



▲連技がひとつもないヴァーミリオン。しゃがみキックが連技の代わりとなる。

分析2 必殺技の相違点

▲飛び道具の拳銃を使うのは究極宝技だ。威力はないが早撃ち13連射は、決まると爽快だ。

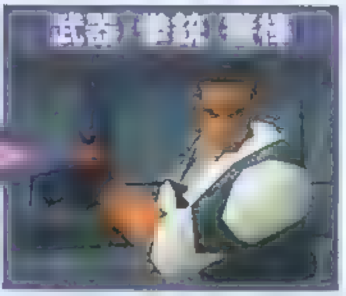


▲秘伝必殺技で拳銃を使う。ゆっくりと交互に発射する。威力は、若干こちらが上。

分析3 2人の証言

ナギサ
警官という職業柄、銃の扱いには慣れている。悪さをする奴には、自慢の銃の早撃ちと、この長い足から繰り出すキックで悔い改めさせてやる。

武器:拳銃/警棒



武器:拳銃/デリンジャー

ヴァーミリオン
ヒャハハハ……どうだデリンジャーの味は？　ナギサのように早撃ちはできないが、弾数・銃の威力では奴よりもオレ様の武器のほうが上だ。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

2人とも遠距離から飛び道具攻撃が多く、ほとんど攻めてこないので待ちになりやすい。近距離ではしゃがみやダッシュキックで攻撃してくることが多い。

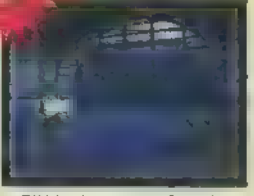
▲壁ぎわまで遠ざかり武器攻撃。攻めてくる様子がほとんどない。

COM ナギサと戦う

▲近づいても攻撃してこないスキを狙い、ガンガン攻めまくろう。

常に後ろへ後ろへとあとずさりをし、たまにしゃがんで拳銃を撃つというパターン。近づいてもあまり攻撃してこないので、こちらからどんどん押していこう。

COM ヴァーミリオンと戦う



▲側転とバックステップで、ダッシュ武器をカモフラージュしている。

遠く離れていると、せわしなくバックステップと側転を繰り返し、ダッシュ武器攻撃を繰り出す。ナギサと違い、近づくとしゃがみキックを連発してくる。

MASTER'S COLUMN 正義と悪対決

拳銃をぶっぱなす2人 どっちも悪人っぽい

ナギサはインターポールの捜査員、ヴァーミリオンは組織のスパイ。まさしく善と悪の対決というわけだが、果たしてどちらに軍配が上がるか!?　正義が勝つ？

▲どうも悪人ヅラをしているナギサ。本当に警察官なのであろうか　謎である。

DAV

PROFILE

NAME　デヴィッド
SEX　MAN
HEIGHT　168cm
WEIGHT　56kg
AGE　15
BLOOD TYPE　AB
NATIONALITY　ENGLAND

ソウルボム

手前に手りゅう弾を放り投げる　アウィ　ドで得意とする連技とヘスト　チの組み合わせで　連続技として組み込みやす　ナムナ

STORY

突然の事故で家族を失い、天涯孤独となったデヴィッド。当時は組織の息がかかった孤児院に入るが、儀式のいけにえになることを拒み、武器を奪って逃亡する。

BASIC SKILL

主な基本攻撃

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（△＋◎）	[illegible]

中間間合いで切りまくろう

武器攻撃は、リーチが長く威力がある。しかし技の戻りが遅く接近戦ではスキをつかれやすいので、少し間合いをとり攻撃していこう。

▶目前で前転し両足を突き出し、相手を天井へにたたきつける。落ちてくる相手は、立ちガードで。

▲チェーンソーを伸ばし身体を一回転させる。ジャンプした直後に出せば、スキが少ない。

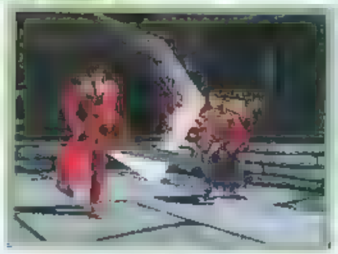
SPECIAL SKILL

主な特殊攻撃

▼リーチの短いアッパーを出す。しゃがみガードを無効にし浮かせるので、連技や必殺技へともっていける。

▲身体をひねり反動を利用して、チェーンソーを振り払う。スキは大きいがリーチが長い。

▶トコトコと前に出て、足を大きく振り上げかかと落とし。しゃがみガードが不可。



特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

▶チェーンソーを思い切り前へと突き出す。さらにリーチが長くなる。

しゃがみガードを誘う

ギャングマッシャー以外の特殊技すべてが、中段攻撃になっているのがデヴィッドの特徴だ。下段攻撃を繰り出し、相手がしゃがみガードしたところを狙おう。

FINALITY SKILL

主な必殺技

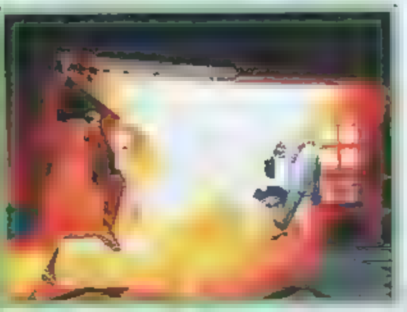
必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
切り札	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

▲足にくくりつけた短銃を発射する。かなり威力はあるが、弾が6発しかないので、一発必中を心がけよう。

▶明日へのアッパーを立て続けに出す。ダウンした相手に決めれば、確実に2度アッパーが決まる。

▼突進し、チェーンソーを大きく2回振り回す。しゃがみガードを崩し持ち上げてしまうぞ。



▶相手をつかみ上空へと持ち上げ、身体をグルグルと回転させながらチェーンソーで切りきざんでいく。

連続技へつなげる

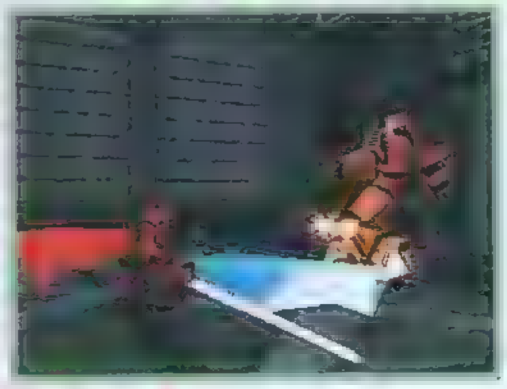
突進している間に攻撃を受けても中断しないリバーサル・レイズは、遠距離からの攻めに有効だ。浮かせ技のアッパー・ボーイは、連技の足がかりとして使っていこう。

COMBINATION SKILL

主な連技

闘神連技一覧

●始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
●●(タイミング目押し)
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
●始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
●始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
●始動
[illegible]
屈●始動
屈[illegible]



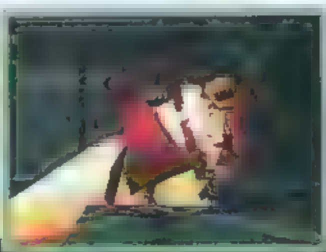
□・□・⇩□

▲上段・上段とチェンソーを振ったあと下段を大きく振り払い、相手の足もとをすくう。

ソウルボムを組み込む

基本は、コマンド入力の簡単な弱武器始動の連技。しゃがみガードを無効にしてしまう技へつながるものが多い。連技の最後にソウルボムを持ってくるのも効果的だ。

▶最後の強武器でリバーサル・トラップが出る。入力が簡単で威力かあり、しゃがみガード不可といいことづくしだ。



▶ショルダーアタックからネリチャギへと、しゃがみガードのできない技が組み合わさった強力な連技。

① 攻めるための基本技

連技と必殺技の連携で切り込んでいく

デヴィッドは、攻撃的でバリエーション豊かな連技が強みだ。弱武器始動の連技や、必殺技や特殊攻撃で浮かせて連技につなげたりと、次から次へと連続技を出す戦いを中心とし、相手のガードを切り崩していく。反撃のチャンスを与えないように、積極的に連技を繰り出していこう。

BASIC SKILL 1

▲立ちからしゃがみ武器へと移りガードを誘い、必殺技へつながる連技でガードを崩す。

BASIC SKILL 2

▲ダウンした相手を浮かせて、すかさず弱武器始動の連技で追い打ちをかける。

WINNER'S TECHNIC

② 秘伝必殺技の使い方

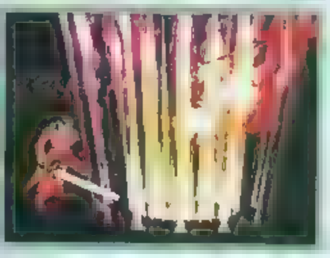
間合いをつめ確実に相手をつかむ

相手へ近寄る距離が短いので、間合いが遠いと技が決まらない。技が出るまでのスキも大きいので、少しだけ間合いをとり、相手が攻撃をミスしたところを狙おう。

FINALITY SKILL

▲近すぎず遠すぎずの間合いをとるように。スキが大きいので、出しすぎは禁物だ

③ デヴィッドの得意とする攻撃

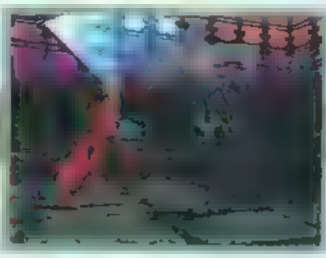


▲リバーサル・レイズは、技が終わったあとの着地が早い。相手が空中にいるうちに連技へ。

▲ダウンしているところへソウルボム。連技は、他の技と組みやすくなっている。

▲かなりの距離を移動するリバーサル・レイズ。遠距離から攻めるときの主力技となる。

▲移動中に攻撃を受けても技が中断されないのを利用すれば、間合いのつめとしても使える。



▲連続技のフィニッシュに対し相手が防御の構えで来たら、特殊技でガードを突き崩す。

▲立ちにはギャングマッシャー、しゃがみにはニーキックを使い、相手を浮かせてしまおう。

ONE POINT ADVICE

近～中の間合いで戦う

▼前へどれだけ出るかを、しっかりと把握しておこう。

強武器攻撃はリーチの長さをさらに活かそうと、前へ前へと進みながら攻撃を出してしまう。スキが大きいことを考えて、少し離れた位置から攻撃を出そう。チェーンソーの先を当てる感覚でいけばOKだ。

JUDGE MENT

PROFILE

[illegible]
[illegible]
HEIGHT [illegible]cm
WEIGHT [illegible]kg
[illegible]
[illegible]
NATIONALITY ENGLAND

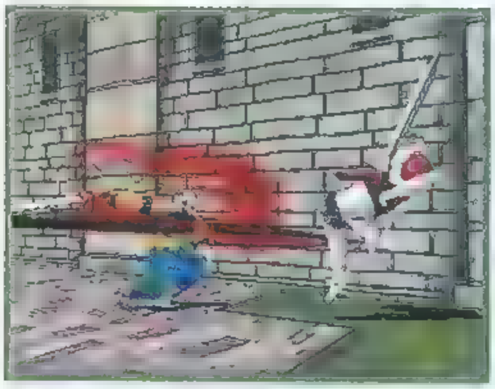
ソウルボム

地・空ともにデウィッドと同じ。空中でボムを使う場合は、攻撃範囲の広さを活かして遠くからの飛び込み時に使ってみるといい。

STORY

組織により、[illegible]の殺人マシーンに改造されてし[illegible]なじみ。かつての親友を相手に[illegible]撃を繰り出す。

BASIC SKILL 主な基本攻撃



立ち弱キック

◀チェーンソーを横に払い相手を倒す。ダウン攻撃もかねているので、すかさずもう一発入れよう。

チェーンソーで相手を切り刻む

キック系の技が、チェーンソーを使った武器攻撃になっている。相手を浮かせる、もしくはダウンさせられるキック攻撃は武器攻撃よりも使えるぞ。

ダッシュ強キック

◀相手を高く浮かせるため、連技につなげやすい。必殺技で再び浮かせていく手もある。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

R.D.チェーンソー

▲チェーンソーを前に突き出し、相手をふっ飛ばす。リーチの長さを活かし、やや遠い間合いで使うように。

スキンヘッドを使う

キックというものがないため、デヴィッドと違い特殊技の数が極端に少なくなっている。近距離ではスキンヘッド、中間間合いではRアタックを使おう。

スキンヘッド

▶頭突きを喰らわせて相手を突き飛ばす中段攻撃技。接近戦で相手がしゃがみガードしたところを狙おう。

FINALITY SKILL 主な必殺技

強引に技を押し込む

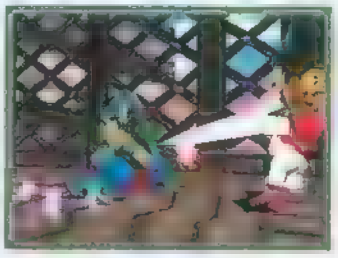
デヴィッドとあまり違いはない。ブラッディトラップはスキが大きいが、反撃を受けても技が中断されることがなく確実に技が決まる。バンバンと使い攻めまくろう。

イビルソー

▲斜め上方向へ大きく攻撃範囲が出るので、相手が飛び込んできたところを狙って使おう。

カーシッドアッパー

▲弱を当て浮いたらすぐにステップインして弱を入れる。すばやく決めれば最高で6ヒットだ！



ブラッディトラップ

▶リバーサル・レイズとまったく同じ技。技は中断しないがダメージはしっかりと受ける。

基本攻撃一覧

攻撃方法	
立ち弱武器（●）	
立ち強武器（●）	
立ち弱キック（●）	
立ち強キック（●）	
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	
ジャンプ弱武器	
ジャンプ強武器	
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	

攻撃方法	備考
ダッシュ弱キック	
ダッシュ強キック	
立ち背面武器	
立ち背面キック	
しゃがみ背面武器	
しゃがみ背面キック	
投げ技（●＋●）	

特殊攻撃一覧

技名	コマンド

必殺技一覧

技名	コマンド

COMBINATION SKILL

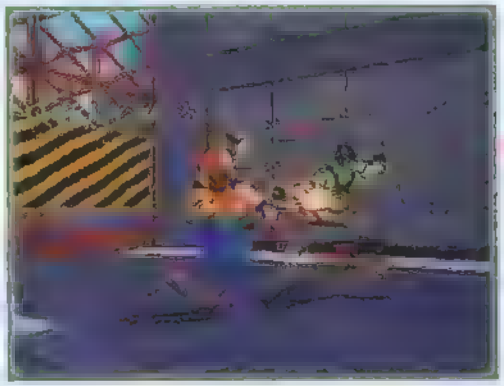
主な連技

闘神連技一覧

始動

(タイミング目押し)

始動



浮いたら見逃すな！

連技もまた、デヴィッドより技数が少ない。入力しやすく技の出も早い弱武器連打が扱いやすい。ブラッディトラップで、最後に浮かす連技が基本となる。

・（タイミング目押し）

◀チェ　ンソ　ですくい上げ天井へたたきつける。チョンチョンという感じで入力すれば簡単に出る。

・・・△

▲4つ目で遠くへ飛んでしまうので、ソウルボムを使い追い打ちをかけよう。

① 攻めるための基本技

浮かせ技とふっ飛ばし技を活用する

相手のしゃがみガードを崩し、浮かせたりふっ飛ばす技が多い。そういった技と、リーチが長く技の出が早い武器攻撃、連技を連係させていけば主導権を握れるぞ。

WINNER'S TECHNIC

キメワというものがないぶん　武器による攻撃が強い　相手を浮か　　　ばす技を組み合わ　　り込んでいこう。

BASIC SKILL 1

▲スピードがあり移動力のある連技。基本攻撃とともに中～近距離での大きな戦力となる

BASIC SKILL 2

▲技か中断しな　点を活かし、遠距離からの切り込み　　背後に着地したらすぐガード。

② 秘伝必殺技の使い方

相手の攻撃が失敗したとこで合わせる

前へ飛び出すまでの間が長いのと、相手をつかんでから若干間ができてしまい反撃されやすい。相手の攻撃をしっかりとガードし、ミスした直後を狙うと確実だ。

FINALITY SKILL

▲空中へ上がる必殺技の着地時を狙うのが一番。飛び込んでいくときの掛け声がコワイ…。

ONE POINT ADVICE

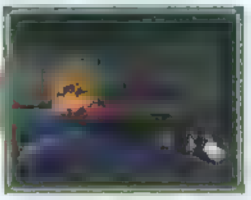
足もとを襲う連技で奇襲する

連技の中にひとつだけ下段攻撃がある。しかも当たれば大きくよろける。連技を連発するとき混ぜれば足もとをすくえるぞ。

③ ジャッジメントの得意とする攻撃

▲カ　シ　ドア　パーの弱攻撃でむりやり浮かせて連技へと移行。

▲強のカ　シ　トア　パ　でたたき上げる。対空技としても使える。

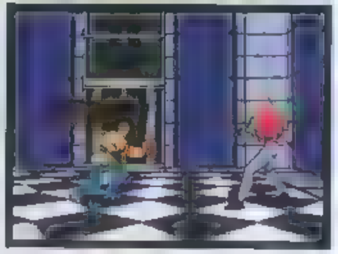


▲弱キックでダウンさせる。腰がわずかに浮いたところへ連技。

デヴィッド　ジャッジメント

分析1 基本技を使った攻め方

▲2人の基本技で最も異なるのがキック系攻撃。デヴィッドはオーソドックスな上段蹴り。



▲ジャッジメントは長いチェーンソーを振り払う。こんなに離れていても攻撃が当たる。

分析2 必殺技の相違点

▲ア バーを2度繰り出すア バ ・ボーイ ダウンした相手を浮かせることができる。

▲カーノ トア バ は1発たけ 倒れた相手は浮かせられないが、天井にたたきつける

分析3 2人の証言

本当は戦いたくなんかないんだ……でも、みんなは僕に戦いを挑んでくる……この身を守るため、僕は、しょうがなく戦っているんだ……。

…　…ウウウゥゥゥウ…・・ち…血た・…この血を……ア…アゴーンテオスさまに……捧げれは・　…オ…オレはさらに強くなれる・・　・・。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

積極的に前に出てくるか、武器のリーチの長さを活かして、ある一定の間を置いて攻撃を繰り出す。距離が開くと、突進系の必殺技を使い近寄ってくるぞ。

▲ダ ッュや必殺技を使し とにかく接近戦に持ち込もうとする.

COM デヴィッドと戦う

▲立ちカ ドで守りを固めよっ 技のつなぎめのスキを狙っていく。

立ちガードに対してキック始動の連技を、しゃがみガードにはRアタックや中断攻撃の特殊技でガードを崩しにくる。なるへく距離を開けて戦おう。

COM ジャッジメントと戦う

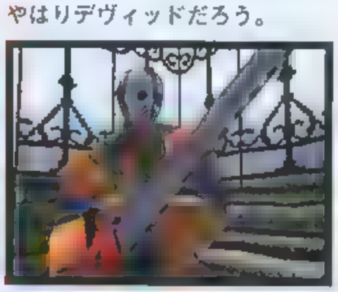
▲ワザと間合いを広げてブラッディトラップを誘い出す。

ブラッディトラップやダッシュ攻撃で近寄り、投げ技へと持ってくるパターンが多い。やや広めに間合いをとり必殺技の空振りを狙うようにすればOK。

MASTER'S COLUMN 幼なじみ対決

相手が親友とわからぬままの悲劇的戦い

チェーンソーを使った攻撃や必殺技など、ほぼ同じ性能の2人。足技を使いたい、いろいろと技を組み立てたいというのであれば、やはりデヴィッドだろう。



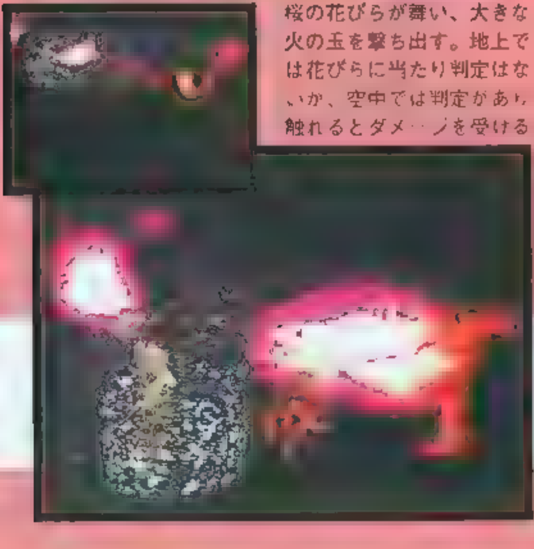
▲ホ ケーマスクにチェ ンソ その姿は、まさしくジェイ ンだ.

SIZU

PROFILE

NAME　シズク・フジ
SEX　WOMAN
HEIGHT　169cm
WEIGHT　49kg
AGE　23
BLOOD TYPE　A
NATIONALITY　JAPAN

ソウルボム



桜の花びらが舞い、大きな火の玉を撃ち出す。地上では花びらに当たり判定はないが、空中では判定があり触れるとダメージを受ける

STORY

勝負事にはめっぽう強いが情けにはもろい流れの博徒。深く傷つき、倒れていたデヴィッドをかくまったことで、組織から狙われ闘いに巻き込まれていく……。

BASIC SKILL

主な基本攻撃

基本攻撃一覧

攻撃方法	[illegible]
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	[illegible]

キセル攻撃でたたきまくれ!

リーチが長くすばやく技を出す弱武器と、相手を浮かせる強武器が扱いやすい。立ち強武器で浮かせ、立ち弱武器、しゃがみ弱武器と気持ちよく連続ヒット。

▶前転し上から重い蹴りを打ち下ろす。しゃがみ攻撃、立ち攻撃ともに、しゃがみガードが不可能だ。

▶着物の袖を下から振り上げる。相手が倒れていても浮かせることができる。

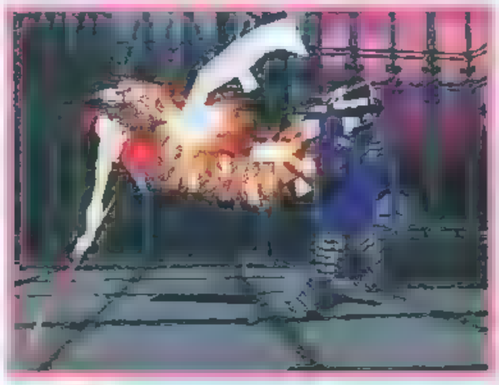
▲キセルを前へ突き出す。スキが少なく連技につなげやすいので、攻めるならコレで。

間合いを気にせずに

孔雀しか技がないので基本的にRアタックでいこう。技の出ている間は、反撃を受けつけない点とリーチの長さを活かして、遠距離から使うようにしよう。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
孔雀	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



▶キセルを地面に突き立て杖代わりに、両足をそろえた強烈なキックを浴びせ、相手をふっ飛ばす

◀サマーソルトキックを繰り出す。動きが遅く反撃されやすいので連発は禁物だ。

SPECIAL SKILL

主な特殊攻撃

FINALITY SKILL

主な必殺技

▶地面に拳をたたきつけて、距離に関係なくダメージを与える。遠く離れた相手に対して使うと効果的だ

必殺技一覧

技名	コマンド
颪・中段	[illegible]
颪・斜め上	[illegible]
颪・斜め下	[illegible]
颪・水平	[illegible]
夢桜	[illegible]
渦潮の舞	[illegible]
地雷震	[illegible]
超不死蝶	[illegible]
超紅大華輪	[illegible]
超連炎華	[illegible]

飛び道具を連発する

颪や地雷震と、相手が離れていても攻撃ができる技が多い。遠く離れた相手に連発してやろう。地雷震は立ちガードができても、しゃがみガードは不可能だ。

▼短刀を投げつける。斜め上・斜め下方向や空中で水平へと投げることもできる。

◀身体を回転させながら袖を振り空中へと上がる。しゃがみガードを無効にし、浮かせられるぞ

闘神連技一覧

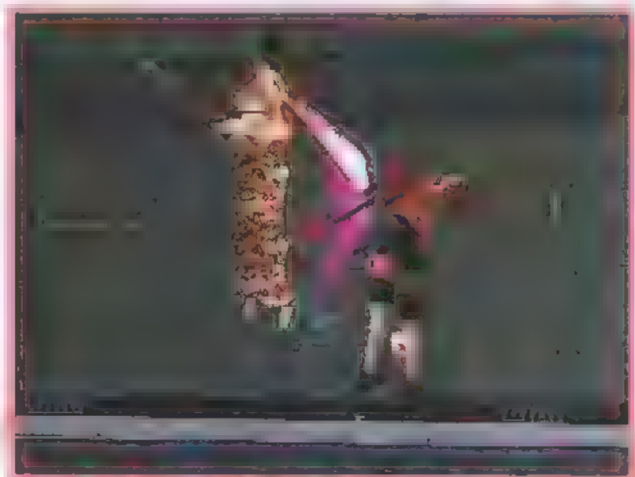
始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

基本攻撃からつなげる

弱武器を連打すればそのまま始動するので、基本攻撃から積極的につないでいこう。始め2つの入力が弱武器のものは、ダウンしたところを狙うと決まりやすい。

▲3つ目の下段攻撃で足もとを突き、よろけたところを下段キック、さらに弱武器で追い打ちだ。

▼一番入力が簡単なコレが基本。浮いた相手に使えば、颪まできちんと攻撃が決まる。



◀しゃがみガードされても、夢桜で浮かせてしまう強力な連技。浮いたところを、さらに連技で決めていこう。

COMBINATION SKILL

主な連技

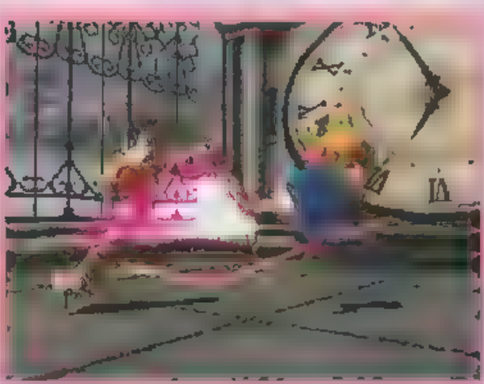
① 攻めるための基本技

武器攻撃と連技の連係技を身につける

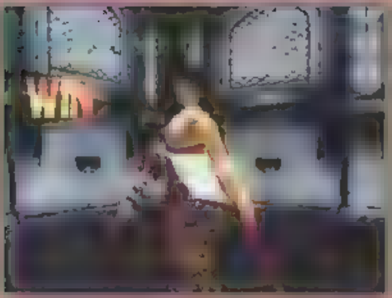
リーチの長い弱武器と相手を浮かせる強武器を、ビシビシと当ててガードを切り崩す。攻撃がヒットしたところをすかさず連技へとつなげる連係攻撃を主体にすれば、相手に反撃のチャンスを与えることなく攻められる。間合いが開いた場合には必殺技の颪を連発、相手を挑発して誘い込もう。

BASIC SKILL 1

▲しゃかみガードには中段攻撃の強キックで対処。よろけたら、すかさず強武器で浮かせる


BASIC SKILL 2

▲颪を連発し相手を挑発。ジャンプしてきたら着地地点を狙い、連技を繰り出す



② 秘伝必殺技の使い方

ワザと間合いを広げて必殺技からつなげる

かけ声を出してから火の玉が出るまでの時間が長く、反撃されやすい。火の玉の長さを活かして、遠距離から相手を颪で倒し、コマンドを入力すれば確実に決まるぞ。

FINALITY SKILL

▲キセルをバトンのようにクルクルまわし、長く巨大な火の玉を飛ばす。

③ シズクの得意とする攻撃

▲基本攻撃と連技のラッシュで相手の守りを誘い、しゃがみガードをしたところを狙い…。

▲夢桜へと続く連技で相手を浮かせてしまう。とにかく、連技で攻めまくろう。

▲相手が地面に落ちる前に、弱武器始動の連技を出そう。再び浮かせて連技の連続だ。

▲壁ぎわで相手を浮かせたら、強武器を連発してみよう。お手玉のようにしてしまうぞ。

▲間合いを広げてくる相手に対しては、距離が無限の地雷震で攻撃しよう。

▲遠距離から攻めに出るのなら颪だ。相手をダウンさせ、そのすきに間合いをつめる

ONE POINT ADVICE

コマンド入力を確実に

▼前の炎が残っているうちに、次を出せるようになりたい

意外と強いのが闘神奥義の三連炎華。3方向に射程の長い炎を飛ばすので対空技として使えるほかに、ダウンした相手にも攻撃がヒットするのだ。コマンド入力をマスターして連発できるようになれば、怖いものなし。

P R O F I L E

NAME ・ティル
SEX WOMAN
HEIGHT [illegible]
WEIGHT [illegible]
AGE [illegible]
BLOOD TYPE AB
NATIONALITY MALAYSIA

ソウルボム

彼女の周りを蝶が舞い、大小2匹の蝶が前へと飛び出す。地・空ともに上下に攻撃範囲が広く出るので、対空技としても使える。

未来を予言する能力を持つ巫女。その力を持ってしても、「アーゴンテオス」の未来を見ることができなかった。その行く末を見定めるべく組織に身を置く。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

しゃがみ弱武器

▲杖を前へ突き出し攻撃する。リーチの長さ技のスピードともシズクに負けていない。

リーチの長さを活かして攻める

リーチの長い武器や相手を浮かせる攻撃など、性能的にはシズクとほとんど変わらない。基本的に、シズクと同じ戦い方ができる。

ジャンプ弱武器

◀リーチの長さを活かし、ジャンプ直後に武器を当て相手の動きを止める。間合いとりに使える。

Rホーリーニンフ

▲拳を突き出し、少し移動する。前へ進むぶんもあわせてリーチが長く、間合いが開いていても当たりやすい。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

やや広く間合いをとる

特殊攻撃も技の名前が違うだけで、シズクと同じだ。強武器で技が出るRアタックのリーチが、若干長くなっているので少し距離が開いても攻撃が当たるぞ。

クレセントキック

▶クルッと回転し、バク転蹴りを繰り出す。動きもスキもエフェクトも、シズクとまったく同じだ。

FINALITY SKILL 主な必殺技

ファシネイトビシャス

◀立ったりしゃがんだりしながら袖を振り、シズクの地面裂に似た技で相手を天井にたたきつける。

遠くから足もとを突く

飛び道具の弱スピリッツダガー、ファントムティルと相手の足もとを狙う下段攻撃が多い。シズクと違い、空中へ跳び上がる技がないことが特徴だ。

ファントムティル

◀相手の懐にすばやく入り込み、足もとにパンチを当てる。ダウンした相手にもヒットする。

基本攻撃一覧

攻撃方法	[illegible]
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]

攻撃方法	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

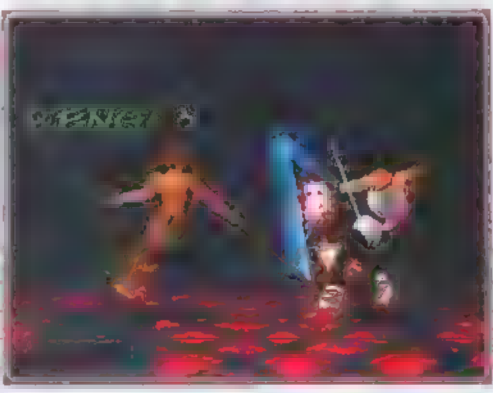
COMBINATION SKILL 主な連技

ダウンした相手を狙う

連技もまたシズクと同じで、弱武器を連打すれば簡単に出る。やはり２つ目の強武器で相手を浮かせるので、■で相手を倒してからつないでいけば確実に決まるぞ。

□・□・□・△

▶最後に弱の死の舞が出る。相手を空中へ舞い上げず、シズクの同コマンドと違い連続ヒットする。



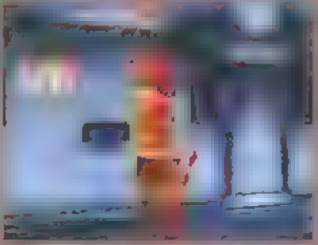
闘神連技一覧

多ヒットの連技と闘神奥義を連発する

基本はやっぱり、シズクと同じくリーチの長い弱武器攻撃からの連技。前方への攻撃に絶大な威力を発揮する闘神奥義とからめていけば、もうこちらのペースだ。

① 攻めるための基本技

WINNER'S TECHNIC



BASIC SKILL 1

▲杖を前に突き出しクルクル回す死の舞。単発よりも、連技から出し相手を浮かせよう

BASIC SKILL 2

▲基本攻撃や連技から連続技としてもっていくと、かなり強力な技となる闘神奥義

② 秘伝必殺技の使い方

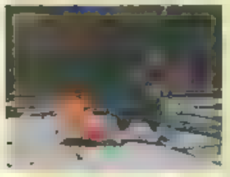
飛び道具で倒したところで技を決める

コマンド入力後のアクションがまったく同じなので、反撃を受けやすい。スピリッツダガーの弱で相手の足もとを突き、ダウンさせたところで技を出そう。

FINALITY SKILL

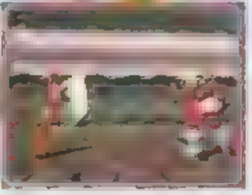
▲スピリッツダガーで挑発し、相手が飛び込んできたところを狙うも良し。

ONE POINT ADVICE
下段攻撃を有効に使っていこう



シズクと決定的に違う点が下段攻撃だ。上段からすばやく相手の足もとをすくう技を活用し、攻めへの足がかりとしよう。

③ ミス・ティルの得意とする攻撃



▲スピリッツダガーを上段・下段に連射。相手のガードを切り崩せ。

▲ガードを上へと引きつけ、ファントムティルで足もとに一撃。

▲ダウン攻撃よりも、連技で浮かし積極的に連続技へもっていく

分析1 基本技を使った攻め方

▲弱武器の連技に違いがある。シズクは参桜で相手のしゃがみガードを無効にする。

▲前方へと突進して、く死の舞は、相手のガードを崩せず反撃されやすい。

分析2 必殺技の相違点

▲シズクの飛び道具・颪は上段攻撃。斜め上下方向や空中でも投げることが可能だ

▲ミス・ティルの弱スピンツダガーは下段攻撃。ダウン攻撃にもなる

分析3 2人の証言

女だからってウチをなめたらあかんでぇ！　汚いことをする奴には、この愛用の長煙管でヤキいれたるさかい、覚悟しときいや!!

私には「アゴーンテオス」が何であるかを見定める使命があります。もし、私の邪魔をなされるのでしたら、この精霊の杖でお相手いたします。

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

接近戦では、お互いに得意とする連技を繰り出してくる。背後への回り込みは要注意。離れた位置についても、リーチの長い弱武器が当たってしまうぞ。

▲背後に回り込んでの連技と、なかなか効率のいい戦いをする

COM シズクと戦う

▲連技が怖い。やや間合いをとり、必殺技の空振りなどのスキを突く。

遠く離れると颪を連発、ダッシュキックで近寄ってくる。遠・近両距離で使ってくる地雷震には気をつけよう。技を出すそぶりを見せたら、ジャンプで回避だ。

COM ミス・ティルと戦う

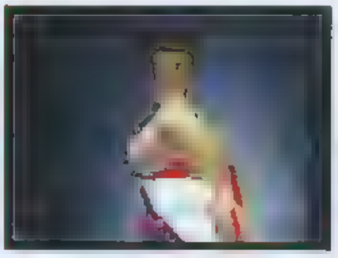
▲できるだけ近づいて、足もとをすくわれないように攻め込もう。

ダッシュ弱キックで間合いをつめ、死の舞を連発する。中間間合いではファントムティルとRアタックに警戒して、不意をつかれないよう注意しておこう。

MASTER'S COLUMN 大人の女対決

気の強い姐御と神秘的な巫女…どっちを選ぶ

リーチの長さ、連技のつなげやすさ、遠距離への飛び道具と、両者とも攻めに向いている。どちらも落ち着いた雰囲気の女性キャラ。人気を二分しそうな予感だ。



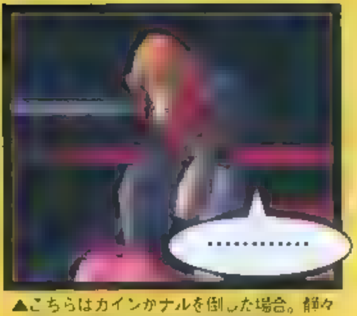
▲サラシを巻いてもこのボリューム……いったい何カップ？

INTERMISSION
迷バトルアリーナ!!

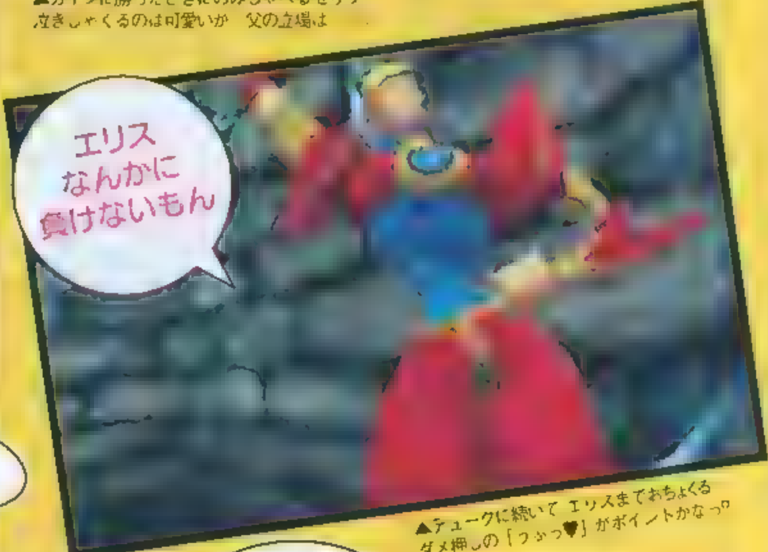
華麗なる舌戦のひとときをあなたに

対戦そっちのけで面白い迷ゼリフを、ここで一気に楽しんでもらおう。新しい勝ちゼリフはもちろん、対戦相手の組み合わせで変わったりするので、知らなかったパフォーマンスも見つかるはず。ゲームでは使用されなかったが、エイジに「まいど〜(寿司屋)」なんてお笑いゼリフも考えられていたのだ。

▲カインに勝ったときにのみしゃべるセリフ 泣きじゃくるのは可愛いが 父の立場は

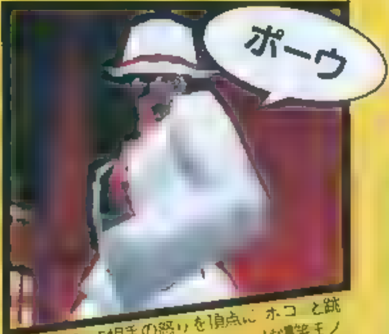


▲こちらはカインかナルを倒した場合。静々と歩き 無言のまま娘の安否を確かめる

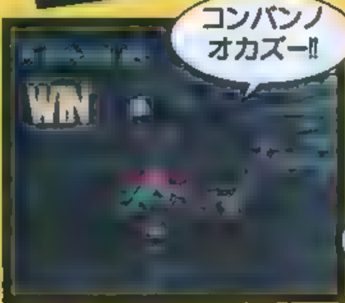


▲デュークに続いてエリスまでおちょくる ダメ押しの「ふふっ♥」がポイントかなっ?

▲荒れまくったトレーシーを諭すナキサ 年輩者の威厳を見せてくれる、シブイ一面だ

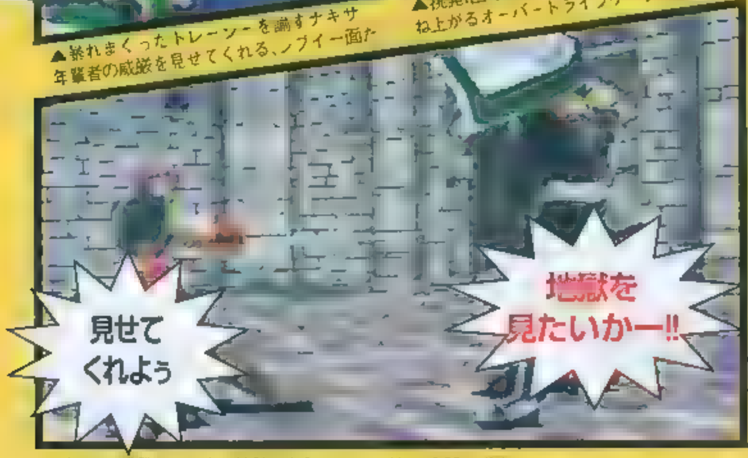


▲挑発1回で相手の怒りを頂点に ホコッと跳ね上がるオーバートライブゲージは爆笑モノ



▲ハングリー男その1。バイホウはなんとか食えそうだが カオスはマズそうだなァ。

▲ハングリー男その2 やはり アタワと組み食料調達しているのであろうか?



▲バルカの挑発にショウの挑発で応えると みごとに会話が成立。ショウがタダをこねているような口調が、なんともおかしい。

▲ジャイアントスイングで回されている最中に叫ぶデヴィル。ささやかな抵抗ってこと?

▲対ソフィア・ノヮ戦にて。トレーシーはどうやら肉体的コンプレックスがあるらしい。

おまけ じっとしていられな〜い

操作しないで放っておくと、勝手に動き始めるキャラに気づいただろうか? そのキャラは、カオス、テン・カウント、ナルの3人。どれも面白いリアクションが見られるので、手を休めてぜひ試してほしい。ちなみにテン・カウントは時間を無制限にしてかなり待たないと(99秒でも反応ナシ)踊ってくれないので注意!

▲後ろにドタッと転び、外道ガスを放出する。攻撃力も一応ある。

▲奇声を上げながら踊り出す。テン・カウント同士でやると面白い。

▲トテトテと小走りに移動する姿は、まるでヒヨコのように可愛い。

PART 3

裏技&初期設定資料編

ボスキャラの使用法、カメラモードなど、ゲームがもっと楽しめる裏技を一挙公開。アベルを始めとするボスキャラも徹底フォローし、有効な戦術を掘り下げて解説している。「闘神伝」シリーズを開発したタムソフトによる設定資料も見逃せないぞ。

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

闘神伝3裏技大全

通常では使用できないボスキャラの面々から、ちょっとしたお遊びまでを紹介。なお、ボスの攻略は次ページから掲載。

1 ダークサイド・キャラ使用法

●とにかく「1P GAME」をクリア!●

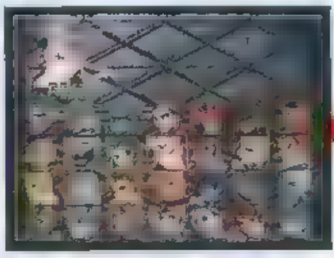
今回からメインキャラが14人に増えたわけだが、それぞれに対応しているダークサイドキャラも、プレイヤーキャラとして使用できる。方法は簡単で、ゲーム難易度「ストレス解消」以上のレベルで、「1P GAME」をクリアすればOK。次からは、対応しているダークサイドキャラが選択できるようになっているはずだ。

エンディングを迎えれば、ご覧の通り。「ストレス解消」レベルとはいえ、全員使用するには大変だ

2 ボス・キャラ使用法

●ショウの使用法●

まずは通常キャラを、28人全員使用できる状態にしなくてはならない。つまり14人全員で、それぞれ「1P GAME」をクリアするのだ。その後「ふつう」レベルで再び「1P GAME」をクリアすればOKだ。



まずは28人全員を使用できる状態にすること

条件を満たした状態で「1P GAME」をクリアすれば、次からはキャラクター選択画面にボスが登場する。

●アベルの使用法●

まずはショウを使用できるようにすること。なおかつ、最初から数えて、エンディングを18回以上クリアしていなくてはならない。あとは、ショウ使用条件と同じだ。

●ヴェイルの使用法●

アベルを使用しなくてはならない。すなわち、アベルを使用できないとダメなのだ。あとは「ふつう」レベル以上の難易度で、コンティニューなしでゲームクリアすること。

●ナルの使用法●

ヴェイルを使用して、「ふつう」以上の難易度を、コンティニューなしでクリアする。

キャラクターを28人以上使用可能の状態にして「ふつう」レベル以上の難易度で、「1P GAME」をクリアする。	ショウ使用可能
ショウ使用可能の状態で、「ふつう」レベル以上の難易度で、「1P GAME」をクリア。かつ、エンディング18回以上。	アベル使用可能
アベルを使用して、「ふつう」レベル以上の難易度で、「1P GAME」をコンティニューなしでクリアする。	ヴェイル使用可能
ヴェイルを使用して、「ふつう」レベル以上の難易度で、「1P GAME」をコンティニューなしでクリアする。	ナル使用可能

3 キャラクターランダムセレクト

●目指すキャラをチョイスできるか●

キャラクター選択画面で、L1・2、R1・2ボタンを同時に押すと、カーソルがランダムに移動する。対人戦でやるとスリルがあるぞ。

カーソルが、ものすごい勢いで動き回るのだ。

4 タイトル画面での隠し技

●「闘神奥義」を一発で出す!●

L・Rボタンの同時押しで、闘神奥義を出せるようになる。その他3P、4Pキャラ(色、モデル違い)も使用できる。方法は、下の要領でカーソルを緑にすればOKだ。

文字が移動している間にすばやく入力。カーソルの色が変われば成功だ

第一段階

タイトル画面で、文字が飛んでくる間に、1CONでR1、L1、L1、L1、L1、R1ボタンを順に押す。

カーソル黄→青

第二段階

タイトル画面で、文字が飛んでくる間に、2CONでL1、R1、R1、R1、R1、L1ボタンを順に押す。

カーソル青→赤

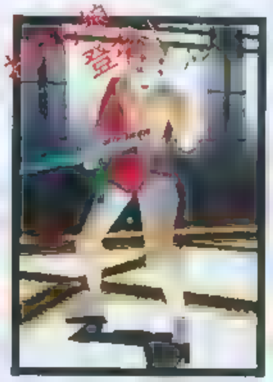
第三段階

タイトル画面で、文字が飛んでくる間に、1CONでR2、L2、L2、L2、L2、R2ボタンを順に押す。

カーソル赤→緑

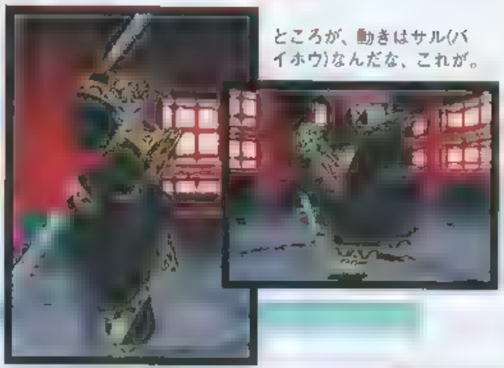
コマンドの難しい闘神奥義も、これで自在に使える。

△ボタン　○ボタン　□ボタン　×ボタン



村の鎮守の神さまのぉ〜ってな感じの和風ソラ様。

なんとホーがっ!?



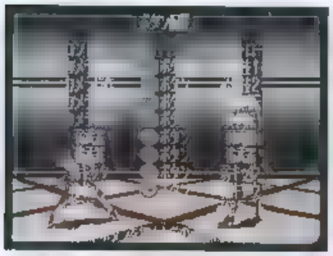
ところが、動きはサル(バイホウ)なんだな、これが。

5 おなじみカメラモード

●迫力の瞬間を好きなアングルで●

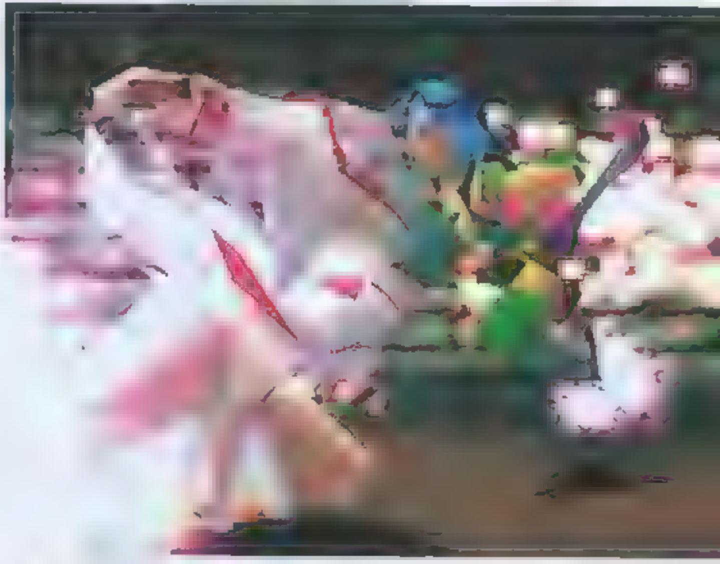
3作続けて登場の鑑賞モードで、カメラワークを好きなアングルに移動できる。方法は、KEY CONFIGU画面でL1・2、R1・2ボタンを同時に押せばOK。

ポーズ表示を消すには、1CONの攻撃ボタン4つを押しながら、セレクトボタンを押す。2度押せば、ゲージ類もすべて消すことができて、画面がスッキリする。



カメラモードは、縦横回転と上下移動&ズームの2種類。セレクトボタンで切り替える。

これは上下移動&ズームのモードだ。怒りに燃える表情を超アップで楽しもう。

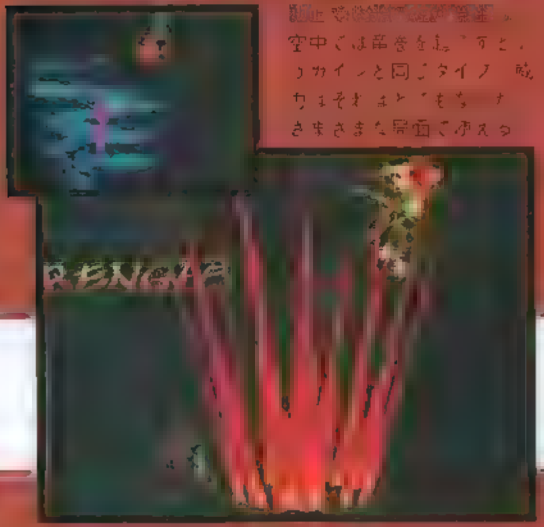


お気に入りのキャラクターのベストショットを楽しむ。アングルによっては、なかなかにセクシーだったり笑えたりする。意外な魅力に気づくかも

P R O F I L E

NAME　ショウ・シンジョウ
SEX　MAN
HEIGHT　176cm
WEIGHT　63kg
AGE　NO DATA
BLOOD TYPE　A
NATIONALITY　JAPAN

ソウルボム



[illegible]

STORY

かつての闘神大武会の覇者でもあり、エイジの実兄でもあるショウ。未熟なエイジたちが組織に乗り込む暴挙を知り、己の剣で行く手を阻もうとする。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

基本攻撃一覧

攻撃方法	
立ち弱武器（●）	
立ち強武器（●）	
立ち弱キック（●）	
立ち強キック（●）	
しゃがみ弱武器	
しゃがみ強武器	
しゃがみ弱キック	
しゃがみ強キック	
ジャンプ弱武器	

攻撃方法	
ジャンプ弱キック	
ジャンプ強キック	
ダッシュ弱武器	
ダッシュ強武器	
ダッシュ弱キック	
ダッシュ強キック	
立ち背面武器	
立ち背面キック	
しゃがみ背面武器	
しゃがみ背面キック	
投げ技（●＋●）	

目にも止まらぬ動きとはこのことだ

ショウの攻撃は、エイジとカインの優れた技が選り抜かれ、ひとつに構成されている。一瞬で相手に近づき、必殺技を浴びせる移動速度には、すさまじいの一言

立ち強キック
▲相手の首をひっかくようにして、すばやい回し蹴りを放つ。ヒットすれば、すぐに相手をダウンさせられる。

しゃがみ強キック
▶片足を回転させて相手の足を払い、一瞬よろけさせる。立ちガードでないと防ぐことができない。

ダッシュ強キック
▲相手の目の前でバク転し、両足で力まかせに蹴りつける。1回で2ヒットするのが強み

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

R牙切斬
▶剣を構え、力を溜めたあと一気に振り下ろすRアタック。キックボタンで出すよりも、やや早く攻撃が出る

鳩尾蹴り
▲足のバネを使ってひざを突き出し、相手を宙に浮かせる。しゃがみガード不可の中段技。

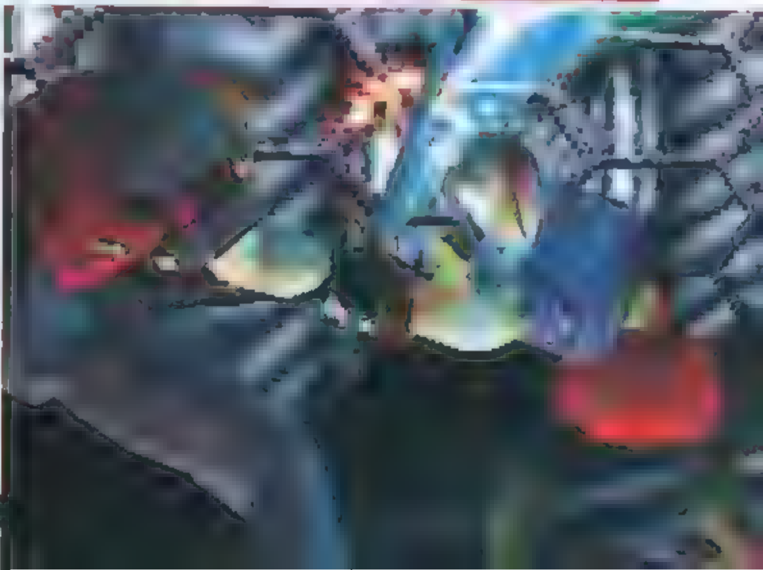
特殊攻撃一覧

技名	コマンド
逆唐竹割り	[illegible]
鳩尾蹴り	[illegible]
Ⓡ牙切斬	[illegible]
Ⓡ[illegible]	[illegible]

Rアタックが2種類

特徴はエイジとカインのRアタックが使い分けられること。しかし、どちらを使うかは意識せずともよい。その他はオーソドックスな浮かせ技。使用頻度は高いぞ。

逆唐竹割り
▼剣で相手を突き飛ばし、天井にたたきつける。立ちガードでないと防ぐことができない。



主な必殺技 FINALITY SKILL

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
炎魔烈襲砕	[illegible]
[illegible]	[illegible]
前転投げ	[illegible]
烈空斬	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
閃光牙	[illegible]
[illegible]	[illegible]
飛翔斬・改	[illegible]
絶滅斬	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

絶滅斬

▼小さくジャンプし、剣を振りかぶってたたき斬る。エイジの骸割りと同じだ。しゃかみガード不可

閃光牙

▶半月を描いて蹴りを浴びせる。ショルダー・クラッシュに相当する技だ。大きく開脚するのでリーチがある。

飛翔斬・改

▶刀を回転させながら上昇する。強で出すと相手の周囲を旋回し強武器ボタンで攻撃を開始する

使う技だけ覚えるべき

ほとんどが前作から引き継いだ技だが、性能が大幅に様変わりしている。炎魔烈襲砕は相手の動きを止める効果になり、1試合に1度しか使えない制限がつけられた。

前転投げ

▲相手の目の前で前転し、すぐさま胸ぐらをつかんで投げ飛ばす。中間距離でとっさに出すと意表をつける。

COMBINATION SKILL 主な連技

✕・✕・✕・〇

▲キック3連打後に月光扇を決める。失敗しても閃光牙フィニッシュの技になるので安心

ついに連技で本領発揮

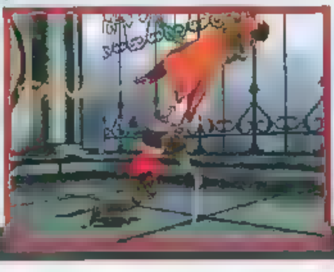
連技は非常に初心者向けのコマンド。エイジやカインと同じ入力もあるので、簡単に連技を修得できるだろう。ヒット数も多く、最後まで決めるととても気持ちいい。

闘神連技一覧

始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

〇・〇・〇・△

▶豪快に3回斬りつけたあと、飛翔斬・改でダウンさせる。最後に押すボタンを変えるだけなので覚えやすい



✕・✕・✕・↓△

▶キックのバリエーション。蹴りを浴びせ最後に天井へたたきつける。方向キーを入れるタイミングが大事だ

① 攻めるための基本技

移動スピードの速さを最大限に利用しよう

ショウの強さは、何といっても移動スピードにある。相手を攻撃しやすく、反撃を避けやすいということだ。エイジやカインよりリーチもあるので、近距離でバリバリ攻めていける。遠くから飛び道具を撃ち、ダッシュで追いかけつつ攻撃する、というショウならではの電撃の攻めも面白いぞ。

BASIC SKILL 1

▲ハク転で蹴るタ ノュ強キ ク 攻撃が出るスピ トかと、かく速 のく多用すへ

BASIC SKILL 2

▲ ゃがみ強キックは相手をよろけさせる 近くでつきまとわれたら、これで追い払おう

② 秘伝必殺技の使い方

強制的によろけさせてすかさずコマンドを

至近距離でないと相手にヒットしない。この問題を解決するには、相手をよろけさせる必要がある。しゃがみ強キックを当て、体勢をくずしたスキに使ってみよう。

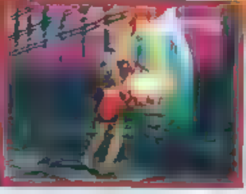
FINALITY SKILL

▲カートされやすいのこ 使わなくてもい 必殺技で勝負 たまうか無難かも

WINNER'S TECHNIC

ショウを使った必勝テクニック

③ ショウの得意とする攻撃



▲鳩尾蹴りで浮かせ 弱武器連打を決めたら さらに逆唐竹割り、

▲ダウン後は閃光牙の連発で、相手をお手玉することできる

▲ダッシュから方向キ を入れたまま側転し、相手のミスを誘おう。

ONE POINT ADVICE

「自らを断つ」はこう使え!!

相手の体力を奪えても、こちらのダメージが多いので、一見役に立たなそうな技、自らを絶つ。実は相手の体力が先に減る仕組みになっている。お互いが瀕死の場合に使えば、秘伝必殺技を使わすとも逆転できるのだ。

▼タブルKOにな ても スカ とさわやかに ョウの勝利なのだ。

▲必殺技で姿を消されたら 横幅の広い攻撃を出して対処しよう

COM

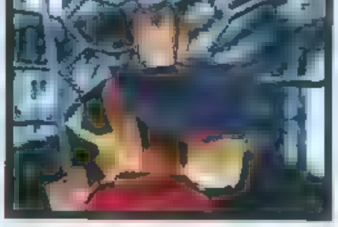
ショウと戦う

移動が早くてやっかいだが、動きはかなり雑だ。連技を途中でやめたり、必殺技を空振りしたり、つけいるスキはいくらでもある。割腹には要注意!

MASTER'S COLUMN

生きながらにして伝説となった男

挑戦者を迎える好戦的さは消え、まるで悟りの境地に達したかのよう。強すぎるゆえに孤独なのか。



▲上の見えない立場というのもツライものだ 彼は何を求め、どこにいくのか?

PROFILE

NAME　アベル
SEX　MAN
HEIGHT　NO DATA
WEIGHT　NO DATA
AGE　NO DATA
BLOOD TYPE　NO DATA
NATIONALITY　NO DATA

ソウルボム

気弾をマシンガンのように撃ち、巨大な闘気を放出して攻撃する　空中では闘気を出すのみ　地上ボムの破壊力はすさまじい

STORY

「アゴーン・テオス」のパワーにより、新世界の創造を企む組織の教主。闘神大武会を制した者の“血と肉体”を手に入れ、野望を達成すべく行動を起こす。

BASIC SKILL

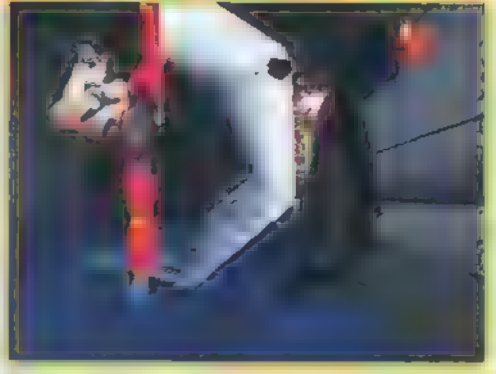
主な基本攻撃

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	[illegible]

超接近戦を強いられる拳攻撃

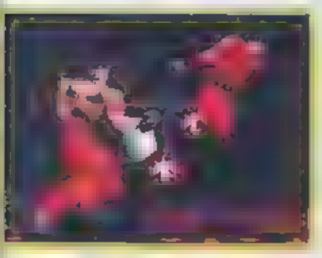
基本攻撃は、リーチが短く出も若干遅めだ。特殊な効果もほとんどなく、あまり頼るべきではないだろう。ダッシュ強キックは近距離で使えそうだ。



▲上段→中段攻撃となる2連続の前蹴り。ダウンを奪える。近距離から出すと当てやすい。

▶相手はあとずさるようによろける。中段攻撃の特殊攻撃や、闘神連技につなげるための牽制として使おう。

▶膝で蹴り上げる技で、相手を浮かせる。離れているとガ　ドされやすく　やはり近距離から効果的だ。



▲前方にジャンプしながら、鋭く前蹴りを繰り出す。2回ヒットし、相手は大きく浮く。

▲リーチはないが、中段攻撃であり、相手を浮き上がらせる。間近に飛び込んできた相手を迎撃することも可能

鉄壁の防御を打ち破れ

ほとんど中段攻撃であり、しゃがみ攻撃との連係で相手のガードを切り崩せる。少し離れた間合いからすばやく飛び込む技が便利で、そこから怒涛の連技につなごう。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

▶下段攻撃であり、上段攻撃のマキシマムナックルと出始めが同じなので、相手にガードの上下2択を迫れる。

▼近距離から出せば、2ヒットが可能だ。ただ、攻撃後の効果はないので、多用は禁物。

▲前方に進みながら強武器ボタンを押せばそのまま強力な浮かせ技になる。簡単で便利

SPECIAL SKILL

主な特殊攻撃

FINALITY SKILL

主な必殺技

▶上空に掲げた光から小さな光球を降らせる。最初が当たれば最後までヒットする。ダウン中の相手にも当たるぞ

必殺技一覧

技名	コマンド
光輪波輝弾	[illegible]
波輝弾	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

一撃の元に相手を葬りさる!

出がすばやく戻りも早い飛び道具の波輝弾に、多段ヒットする技の数々は、正に最強の男にふさわしいもの。必殺技だけで豪快に戦うことも可能だ。多彩な浮かせ技、よろけ技と組み合わせて、対戦相手をたたきのめせ!

▼すばやく放てる飛び道具で、スキも小さい。強攻撃はダウンを奪える。強力な牽制技だ。

▼横回転しながら中を舞うキック攻撃で、多段ヒットする。中段攻撃であり相手は大きく浮き上がる。

◀レッドフィストを3回連続で出す技。3発目で相手を天井までぶっ飛ばす。実際は6ヒットする

鬼神のごとき連打の嵐

7連続で決まる技もあり、いったん始動したら止まらないといった感じ。中段攻撃から入るものや、最後を必殺技で決めるものなど、種類も豊富。技に迷いそうだ。

✕・➡✕

▲相手を浮かせる連技で、2発目は中段攻撃だ。相手が浮いている間に再び連技で追い打ちをかけよう。

闘神連技一覧

始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
3 始動
[illegible]
[illegible]
始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
始動
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
屈 始動
[illegible]
[illegible]
始動
[illegible]

✕ ○ △

▼最後に光の輪を発生させて、相手をぶっ飛ばす技。長い連技ばかりでなく、こういったつなぎの技も重要だ。

□ □ ⬇△

▼中段攻撃からの始動で、相手を浮かせたまま、たたきのめす。浮いている間に追撃も可能

□・△・△・□・✕・○・△

▲7連続ヒットする連技で、最後は相手をぶっ飛ばす。一気に体力を奪い取ってしまえ。

COMBINATION SKILL

主な連技

① 攻めるための基本技

必殺技を中心とした組み立てを考えよう

特殊攻撃や必殺技で相手の懐に飛び込んで、そこから闘神連技につなげるのが基本的な戦法だ。密着したまま戦うのもいいが、連技をフィニィッシュしたあと、いったん間合いをとり、相手の動きに合わせて再び必殺技から接近戦を仕掛ける方法もある。安全確実に戦うなら、後者がオススメだ。

BASIC SKILL 1

▲ダッシュかわしなどで軸をずらせば、攻撃範囲の広い相手にも確実に飛び込める

BASIC SKILL 2

▲相手が何か仕掛けようとする瞬間を見きわめよう。そこに、すばやい必殺技を繰り出せ

WINNER'S TECHNIC

② 秘伝必殺技の使い方

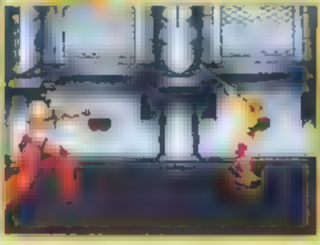
波輝弾とともにすばやく技を仕掛けてみよう

技の瞬間、身体が透明になるが、意外と簡単にガードされてしまう。浮いた相手にもヒットするので、遠距離からの波輝弾を放ち、ヒット直後に仕掛けるといいだろう。

FINALITY SKILL

▲離れて波輝弾を撃ちまくり、相手が無理に近づこうとする瞬間を狙っても面白い。

③ アベルの得意とする攻撃


▲いやがらせのように波輝弾を撃ちまくれ。このとき、徐々に近づいてもいい。

▲よける相手に猛然と襲いかかる。波輝弾の後ろを追いかけ、下段攻撃を仕掛けてもいい

▲懐に飛び込んで豊富な浮かせ技で攻撃。高く中に浮き上がった相手には……。

▲短めの闘神連技で追い打ちをかける。さらに、起き上がりにあわせて、長めの連技を

▲コマンドが難しいが、相手の動きを先読みして、どんどん出そう。迎撃としても強力だ

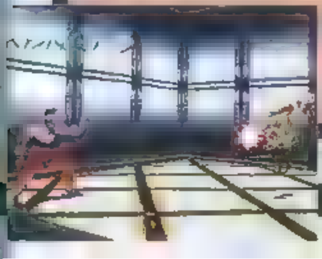
▲ダウン中の相手に、強力なため押し攻撃拾い上げるようにして天井にたたきつける

ONE POINT ADVICE

必殺技の連続で攻め込め!

間合いを開けたがる相手や、リーチの長い相手には、遠距離からの波輝弾連射が効果的だ。消極的だが、コンピュータ相手ならこれだけで十分勝てる。対人戦でも、早い飛び道具の連射は、意外と対処しづらいものだ。

▼飛び道具対決でも、早さで勝る波輝弾が有利。カンカン撃て



PROFILE

NAME　ヴェイル
SEX　MAN
HEIGHT　NO DATA
WEIGHT　NO DATA
AGE　NO DATA
BLOOD TYPE　NO DATA
NATIONALITY　NO DATA

ソウルボム

ボムの性能は、アベルのものに準ずる。圧倒的に地上ボムが強く、命中率、ヒット数、どれをとっても全キャラ最強と断言していい。

STORY

ヴェイルとは、儀式が失敗したおりに残った破壊の意識体だった。封じられていたアベルの体から解放され、ヴェイルは破壊衝動を満たそうと動き出す。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

伸びるエレメンタルブレード!?

アベルとほとんど変わらないものの、武器を装備しているぶん、リーチが長く戦いやすい。さらに、突き出した瞬間、透明なブレードは倍近い長さとなる。

しゃが[illegible]

▲遠くから、相手の下段をチクチクと攻撃。急接近してくる相手を止めるのにいい。

投げ技

◀かなり間合いが広く、投げやすいキャラといえる。相手は大きく浮くので連技や必殺技を重ねよう。

アンクーレイバー

▲相手がポンと浮き上がるローキック。相手が武器を警戒していたら、至近距離で下段から攻撃してやろう。

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

武器のリーチを活かせ

基本攻撃と同様、武器のリーチがアベルより長い。武器の先端を引っかけるようにすれば、相手を浮かせやすい。懐の深い相手とも、互角以上に勝負できる。

Rエクセレントソード

▶状況にもよるが、同じRアタックなら、リーチの長い武器攻撃のほうが当てやすい。

FINALITY SKILL 主な必殺技

スカイダイブリベンジ

◀比較的近距離から出して、相手のガードの裏に回り込むのが上手な方法だ。技の出はちょっと遅め。

奇襲から切り込め!

特筆すべきは、ワープ技のインビジブルムーブ。いきなり相手の後方にワープすると効果的だ。上空から回り込むように急襲するスカイダイブリベンジも使えるぞ。

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器(●)	[illegible]
立ち強武器(●)	[illegible]
立ち弱キック(●)	[illegible]
立ち強キック(●)	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技(●+●)	[illegible]

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
光輪波舞弾(空中可)	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
流舞弾(空中可)	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

COMBINATION SKILL 主な連技

正に最強の闘神連技だ

技術的にはアベルと同じだが、ここでも武器のリーチのぶん、ヒットさせやすくなっている。少しくらい相手が遠くにいても、ためらわずにスキを逃さず繰り出せ！

闘神連技一覧

○・△・×・×・×・×・↓△

▼長い連技は、相手を端に追いつめて繰り出すと効果的だ。途中で止めて、別の技に移行してもいい。

① 攻めるための基本技

WINNER'S TECHNIC

相手の体勢を崩したら連技でラッシュだ！

必殺技で相手を翻弄し、ペースを握ってしまおう。相手の体勢を崩す特殊攻撃は、アベルより当てやすい。連技で決めたら、再び必殺技や特殊攻撃で切り込め。

BASIC SKILL 1

▲これぐらいの間合いから、どんどん手を出して、相手を浮かせたりよろけさせよう

BASIC SKILL 2

▲スカイダイブリベンジは相手を高く浮かす。単独で繰り出してもよけられにくい急襲技だ。

② 秘伝必殺技の使い方

正攻法で切り崩していくのもひとつの方法だ

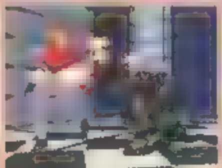
やはり飛び道具などで相手のスキをうかがうのが安全な方法だが、ヴェイルはあまり相手に密着せずとも攻撃が届く。中間距離での攻防からチャンスを狙ってみよう。

FINALITY SKILL

▲低い体勢で突っ込むが、中段攻撃ではない。相手の体勢の崩れたところで確実に決めろ。

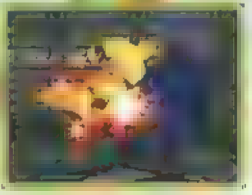
ONE POINT ADVICE

ワープ戦法は意外に使えるぞ！



強のインビシブルムーブで、離れた相手の後ろにワープ！　そこから、ガシガシ連技をかましていこう。連発も効果大だ。

③ ヴェイルの得意とする攻撃



▲必殺技で接近したり離れたりして、完全にペースを握ってしまえ。

▲しゃがみ弱キック3連発の連技で、倒れた相手に大ダメージ！

▲相手が浮いていたり、ダウン中、起き上がり中など、効果絶大。

分析1 基本技を使った攻め方

▲接近しての攻防は 初心者 は難し かも 攻めと守りの呼吸が大切 なってくる。

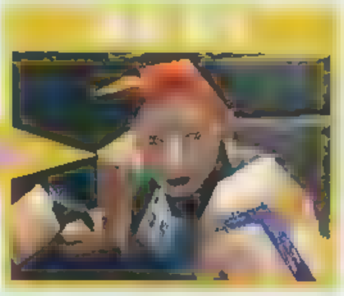
▲アベルよりも広い間合いで、武器攻撃から 活路を開く 基本攻撃ではウェイル 手配か

分析2 必殺技の相違点

▲飛び道具や飛び込み技など、性能の良いものか豊富 そろっていて。間合いもさまざま。

▲アベルとほとんど同じだが、若干トリ キー。ワープなどで撹乱する戦いも可能だ

この鍛え上げた拳に宿る
闘気は、そこいらのなま
くらとはワケが違う！
全身鋼のごときこの俺に、
傷をつけられる武器など、
この世に存在はしない!!



分析3 2人の証言

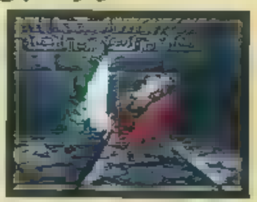
実体がないこの霊気の剣
……オレの強大な精神の
顕現したもの。立ちふさ
がるものすべてを破壊す
る……まさに我が魂その
もの ……

2人のキャラクターの戦闘能力徹底分析

CHARACTER ANALYSIS

分析4 COMの戦闘スタイルをチェック

激しく連技を繰り出してくることはなく、単独で必殺技を仕掛けてくることが多い 最初のガードをしっかりできれば、反撃は簡単で大した脅威ではない。



▲落ち着いていれば勝利は確実 動きの癖。キャラは離れて戦う

COM アベルと戦う

▲ ーチの勝る攻撃で対応すれば、常に先手をとることができる

コンピューターが操るアベルは、戦いやすいといえる。無防備に近づいてくることも多く、攻勢に出るのも簡単だ。長いリーチの攻撃で、積極的に攻めよう。

COM ヴェイルと戦う

▲リーチが短いキャラは、近づけてのガードから反撃する手もある。

傾向はアベルと同じで、飛び道具などリーチの長い攻撃をドンドン繰り出していこう。いきなり必殺技で仕掛けてくることがあるので、守備は確実にしよう。

MASTER'S COLUMN 闘の連技対決

意外と大味な戦いになることが多いのだ

なにしろ必殺技が強力で性能も良いため、どうしてもそれに頼りがちになる。だが せっかく闘神連技が充実しているんだから、華麗な連続攻撃で勝利を目指そう。

▲接近戦の攻防を極めろ ・でも 実はこの2人、意外と動きが遅くて難しいんだな

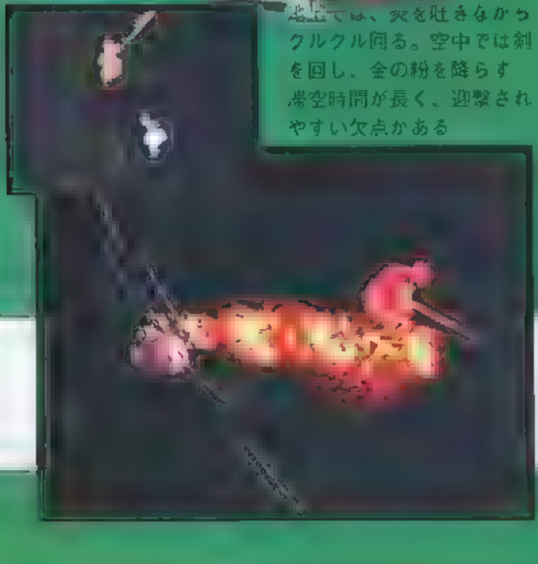
NARU

PROFILE

NAME　ナル・アモウ
SEX　WOMAN
HEIGHT　80cm
WEIGHT　NO DATA
AGE　5
BLOOD TYPE　B
NATIONALITY　ENGLAND

ソウルボム

地上では、炎を吐きながらクルクル回る。空中では剣を回し、金の粉を降らす。滞空時間が長く、迎撃されやすい欠点がある



STORY

カインの養女で、実の父親以上に彼を慕っている。子供ながらに見よう見まねで、カインの技を身につけてしまったらしい。カインを手助けしようと旅立つ。

BASIC SKILL 主な基本攻撃

足もとを攻めるキックが強い

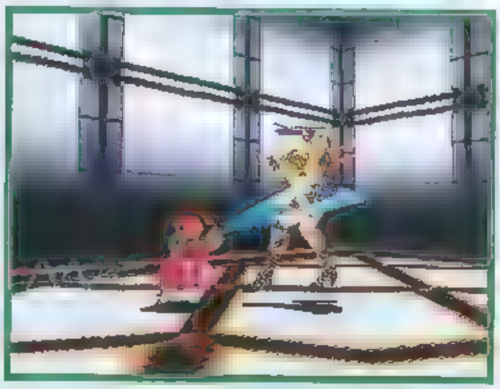
武器攻撃は、剣が重すぎるようでスキが多い。かわりにキック攻撃が扱いやすく、中でもダウンした相手にも有効なしゃがみ強キックが一番使える。

しゃがみ強キック

▲地面に寝転がり手足をばたつかせながら、足もとにキ　クを当てていく。連続で入れれば、相手を浮かせられる。

ジャンプ強武器

▶上空から剣を振り下ろす。後方へジャンプしても、自動的に前へ戻り攻撃を出すというのが特徴。



しゃがみ強武器

▲立ち強武器よりも技の出が早い　ダウンさせたら、すかさず必殺技だ

基本攻撃一覧

攻撃方法	備考
立ち弱武器（●）	[illegible]
立ち強武器（●）	[illegible]
立ち弱キック（●）	[illegible]
立ち強キック（●）	[illegible]
しゃがみ弱武器	[illegible]
しゃがみ強武器	[illegible]
しゃがみ弱キック	[illegible]
しゃがみ強キック	[illegible]
ジャンプ弱武器	[illegible]
ジャンプ強武器	[illegible]
ジャンプ弱キック	[illegible]
ジャンプ強キック	[illegible]
ダッシュ弱武器	[illegible]
ダッシュ強武器	[illegible]
ダッシュ弱キック	[illegible]
ダッシュ強キック	[illegible]
立ち背面武器	[illegible]
立ち背面キック	[illegible]
しゃがみ背面武器	[illegible]
しゃがみ背面キック	[illegible]
投げ技（●＋●）	[illegible]

SPECIAL SKILL 主な特殊攻撃

Rノーブルプレイ

▶片足を軸　し剣を大きく振り回す　コマンド入力から前へと出るまでの時間が長いため、ガードされやすい。

どちらを使っても同じ

ナルちゃんの特殊攻撃はリバースアタックだけ。しかも強武器と強キック、どちらもまったく同じ技だ。かなりの距離を移動するので遠距離でも技が当たりやすい。

特殊攻撃一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

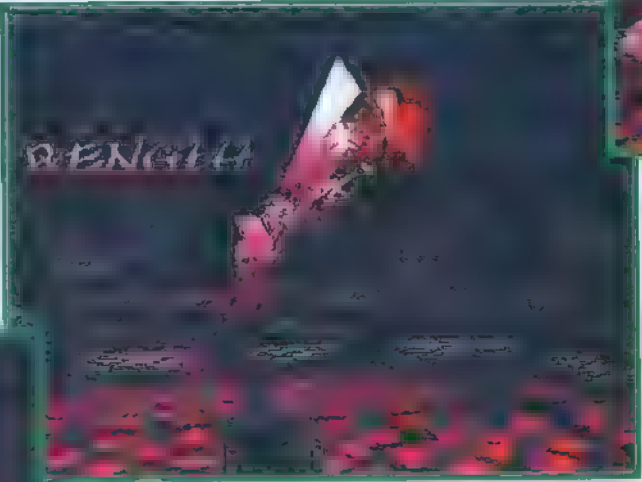
主な必殺技 FINALITY SKILL

必殺技一覧

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

ソニックスラッシュ

▶剣先から斜め手前方向に、放物線を描くように飛び道具が出る、弱・強とも、 しゃがみガード不可



デッドリーレイズ

▶剣を前に突き出し ドリルのように回転しながらいったんジャンプし、斜め下へと突き進む

ショルダークラッシュ

▲基本的にカインと同じ動き。上方向に攻撃判定が出ないので、残念ながら対空技としては使えない

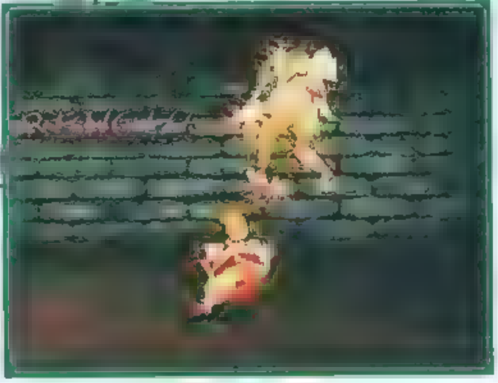
カイン譲りの強力技

カインの戦いを見よう見まねで覚えたらしく、ショルダークラッシュなど同じようなものが多い。デッドリーレイズの威力は、カイン以上のものがある。

COMBINATION SKILL 主な連技

闘神連技一覧

始動		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
始動		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
始動		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]



□・△・○

▲入力しやすく必殺技へとつながるコレをメインに使おう しっかりと当てれば4ヒット

必殺技へとつなぐ

入力のしやすさ、強さ、速さからいって弱武器始動の技が基本となる。ショルダークラッシュで相手を倒したら、必ずデッドリーレイズへとつないでいこう。

×・×・△

▶弱キック・強キックのあと、剣を大きくひと振りする 続いて飛び込み 決めれば大ダメージを与えられる

×・△・△

▶剣を振り下ろすところまでは立ちでガードできるが、最後の剣の突きは、しゃがみガードでないと防げない。

① 攻めるための基本技

懐にもぐり込み強力な必殺技を決める

ナルの大きな特徴として背の小ささがある。そのおかげで攻撃を受けにくいという長所がある。逆に手・足が小さく弱攻撃のリーチが短いという短所も持っている。長所をうまく利用し相手の懐に入り、投げ技や必殺技へと持ち込むのが一番だ。必殺技を確実に出せるようにしておこう。

▲しゃがみガ[illegible]ドで待ち[illegible]入[illegible]たら 後方ジャンプ強武器か[illegible]ノー[illegible]クス[illegible]ュで崩す

▲[illegible]ゃがみ強武器で浮かせたら、デ[illegible]ト[illegible]レイスを連続決め12ヒ[illegible]ト

WINNER'S TECHNIC

ナルを使った必勝テクニック

② 秘伝必殺技の使い方

間合いを気にせずどこからでも出せる

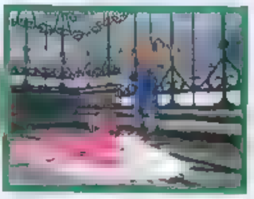
コマンドの入力から技の開始が早く反撃されにくい。移動距離も長いので、遠・近両距離から安心して使える。技が出せる状態になったらすぐに使おう。

▲バレリーナのようにクルクル回りながら近づき、デットリーレイズのような技が出る。

③ ナルの得意とする攻撃

▲技の戻りが速いしゃがみ強武器で、相手を浮かせ攻勢に出る。

▲着地を狙い、シュルダークラシュやリトルプリンセスで迎撃


▲ダウンした相手を、デ[illegible]ト[illegible]レイスですくいあげて攻めまくる

ONE POINT ADVICE

必殺技をサポートする基本攻撃と連技

技のスピードが遅いナルにとっては、必殺技が基本ということを覚えておいてほしい。基本技や闘神連技は、あくまで必殺技を補助するためのものと思ったほうが無難だ。動きの遅い技の連発は、命取りになるぞ。

▼スキが多い武器攻撃[illegible]基本攻撃より[illegible]必殺技を連発[illegible]

COM ナルと戦う

▲COMも必殺技を連発[illegible]か[illegible]とガ[illegible]ドしてスキをうかがおう

始めはこちらの出方をうかがっている。体力がなくなると必殺技や特殊技を連発し攻めに転じてくる。ガードを固めて、相手の必殺技終了ぎわを狙うようにするといい。

MASTER'S COLUMN ちっちゃい者の対決!

カインもタジタジめちゃ強ナルちゃん

ちょこまかと走り回る姿はとてもラブリー。カインより強力な必殺技は、はっきりいって凶悪。

▲つい[illegible]待望のナルちゃんが登場。キャラ人気No.1間違いなし[illegible]

TAM SOFT'S NOTE
「闘神伝3」初期設定資料集

エイジ

最終的に前作からほとんど変わらなかったエイジ。衣装案ではスパッツをはいていて、少し若く見える。腕のプロテクターも目新しい

カイン

全体的に「2」のデザインを受け継いでいる。オシャレなカインらしく、サングラス、バックルといった小物の飾りも考えられていた。

エリス

一番デザイン案が多かったのがエリスだ。レオタードが先に決定し、シースルーやフリルの装飾パターンが何度も練り直された。

▲天使の羽根がついてさらに身軽そう。後ろにたらした飾りは、アタワに流用されたようだ。

ソフィア

ロシア風模様の帯を、体に巻き付けてのご登場。胸を強調したデザインはインパクト十分だが、あの女王様らしさは薄れてしまった？

山伏を意識した衣装はあいかわらず。まるで勧進帳の弁慶のようだ。締めつけられていた袖口に余裕ができ、前よりも動きやすそう

バンダナの衣装案は 第3第4のカラーで登場するモデル違いに採用されたもの。これだけでもカッ と印象が変わるから不思議だ

▲青年モンド。これだけ若かったら女性の支持も厚そうだが……。

顔のキズは前回の闘神大武会でついたもの？ 口を覆っていたマスクを外している以外は前作通り。男性陣の衣装はあまり変わらない

シックなベストをはおる案もあった。実際には決定にならず、「2」でボツになった星条旗の皮ジャンがモデル違いに使われている。

この段階では 結社のマークがスカーフに縫いつけられたまま 服の模様が少し変更されているが マイナーチェンジに留まっている

最初からイメージが固まっているだけに、アニメっぽいデザインの鎧は外せない 腰回りは軽くなったが、ガントレットがやや重そう。

▲アーマーが少なく、ウエストのスッキリしたシルエット。お腹の飾り模様は、ランバート家の家紋らしい。

◀もみあげや、割れたアゴはナギサのテイストとして残っている。サングラスをかけたままの顔もあった。

ナギサ

開発ネームは白ヴァーミリオン。トレンチコートという、いかにもなスタイルだ。モデルは、あの「ルパン3世」の銭形警部らしい。

デヴィッド

実際のデヴィッドより大人っぽく描かれているが、衣装に大きな変更はない。この他にハンチング帽をかぶっているデザイン案もあり。

▲父を回想中。ゲーム中では「母さん」とつぶやくが、マザコンではない。

▲こちらはグッとシブく、クリント・イーストウッドを意識して。ヘテフン刑事ならではの貫禄がある。

シズク

▲背中には入れ墨がほどこされている。映画「極道の妻たち」の影響が濃かったようだ。

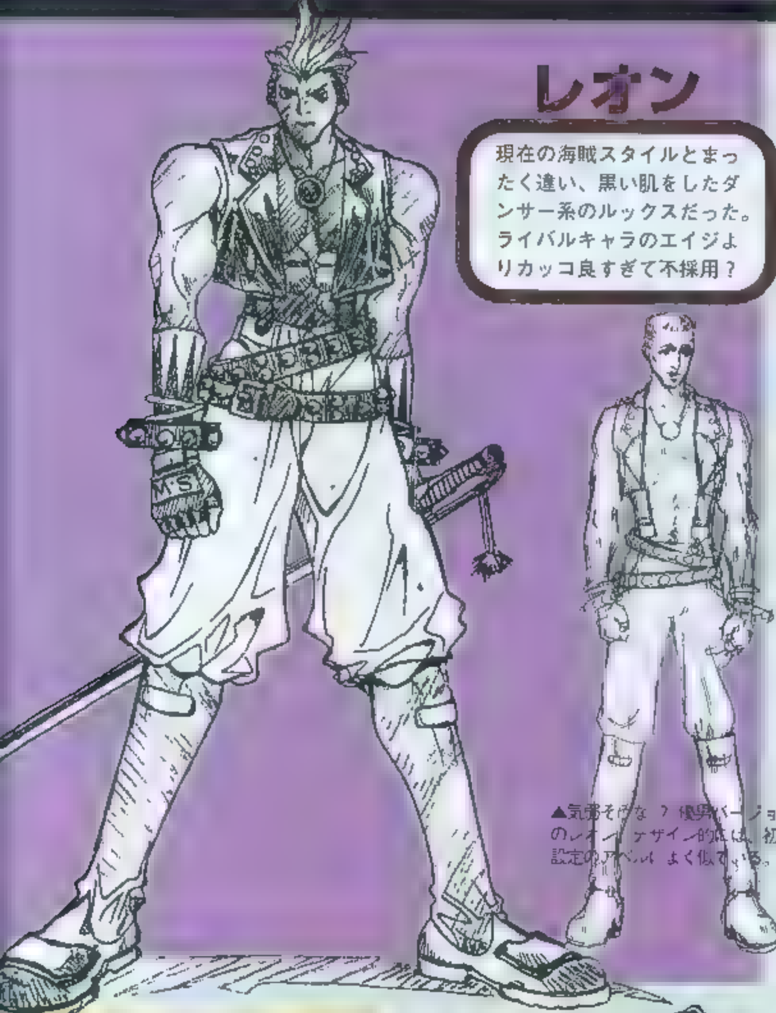
姐御と呼ばれていたシズクは、見ての通りほぼ決定稿。アクセントとして考えられていた髪飾りは、オープニングでのみ使用されている。

バイホウ

まるでホーが猿の毛皮を着ているかのよう。猿は猿でもチンパンジー系ではなく、アジア系の手長ザルをイメージしているとのこと。

レオン

現在の海賊スタイルとまったく違い、黒い肌をしたダンサー系のルックスだった。ライバルキャラのエイジよりカッコ良すぎて不採用？



▲気弱そうな？優男バージョンのレオン。デザイン的には、初期設定のアベルによく似ている。

テン・カウント

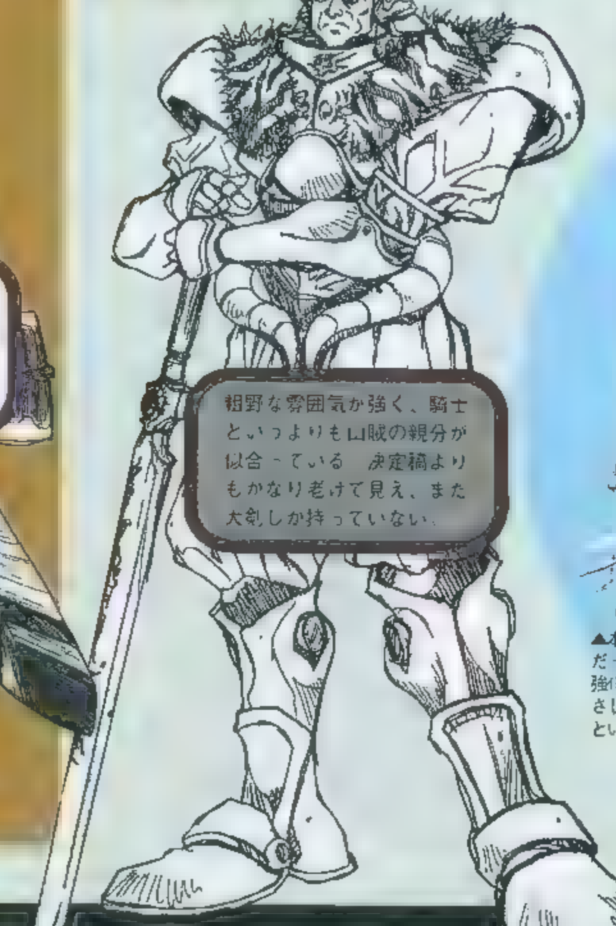
帽子＆投げナイフというシンボル的な部分のみ受け継いでいる。白スーツのこだわりはなく、ウィリアム・テルっぽいファッション。

▲キザそうな雰囲気はそのままだが、カインに劣らぬ美青年だ。ボウガンか猟銃が似合いそう。

アタワ

イメージはさほど変わらないが、かなりコワモテ。これでフレンチキッスはキツイだろう。武器も笛ではなく、手斧になっている。

バルガ



粗野な雰囲気が強く、騎士というよりも山賊の親分が似合っている。決定稿よりもかなり老けて見え、また大剣しか持っていない。

スイレイ

ゲーム中にスイレイが着けている鈴は、初期設定のなごり。ここでは髪や足首にも飾っている。性格は無口、無感情という設定だった。

▲本来はダークサイドだった猿。改造された強化動物という設定だ。さしずめバイオ孫悟空といったところか!?

アダム

4ツ目が不気味なラングーロボット。ウエストの部分にむき出しのシリンダーが固定されているという、けっこう乱暴な設計だ

▼ラングーの体型を素直に機械化したタイプ。工業用ロボットっぽい。腹部にあるのは電卓……か？

トウジン

何かの行事で扮飾した神官のよう。頭にはおフダっぽいものをつけている。天狗という発想は、かなりあとから考えられたようだ

ゾラ

トロンシュ様orキャットウーマンをコンセプトに、衣装ディテールが決定していったシラ。ヘビを使って戦うアイデアもあった。

▲おとなしそうな表情は珍しい。ムチの持ち手が細長く、騎手が使うようなものに見える。

ミス・ティル

これから丑の刻参りにいくような格好に唖然。巨大な釘、和服にロングブーツの組み合わせ、どれも異様なムードを漂わせている。

▲ミルスと同じくらいに若く見える。現在のミス・ティルとはまったく違う和風美女だ

シュルツ

死神のようなイメージを具現化したキャラだ。完成したシュルツのイメージにかなり近くなっている。紅をひいたくちびるに注目！

ヴァーミリオン

闇を切り取ったような真っ黒なコートは前作と同じ。ただ、やたら華美な装飾の銃を持っており、ちょっとアンバランスな感じもする。

アベル＆ヴェイル

ラスボスということだけあって、鎧ガイアやマスターを凌ぐ迫力が求められ、デザイン案は紹介しきれない数になった。戦闘スタイルは二刀流、衣装は宗教的な法衣という方向性で進み、アイデアの数々はアベルとヴェイルの別々に吸収されていくことで落ち着いた。

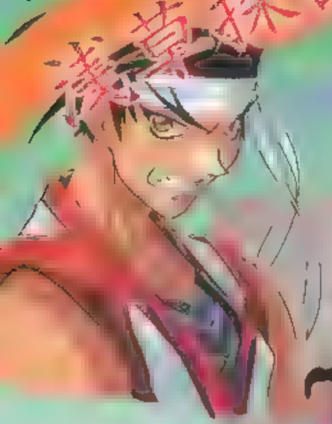
▶ヴェイルの原形となったデザイン。両手の武器だけを見ると「闘神伝URA」のハ…そ…り。

◀素手で戦うアベルは、だんだんと服装が身軽なものになってくる。

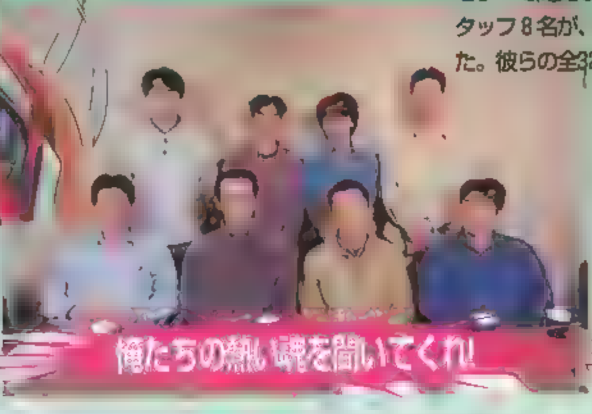
▲両手のビームサーベルが武器。教祖をイメージしたデザイン。

▲ヴェイルの衣装もほぼ決定。ビスやベルトで固定された鎧を着用。

浅草探訪 タムソフトインタビュー



浅草にあるのは雷門に仲見世通り、花やしきだけではない。甘味屋や呉服屋をぬって、「闘神伝」シリーズをすべて開発したタムソフトがある。「3」の開発スタッフ8名が、今だから話せる熱いトークをしてくれた。彼らの全32キャラクターコメントも見逃すな!!



俺たちの熱い魂を聞いてくれ!

壁とぶっ飛ばしが新作のコンセプトだ!!

──「3」の企画はいつ頃から始まったのですか?

中岡：スタートしたのは、1996年3月頃ですね。「2」終了後は、まったくの白紙状態でした。

──開発する際に、一番に考えたことは何でしょう?

中岡：「壁」と「ぶっ飛ばし」です。従来の格闘ゲームだと、どんなに派手なことをしても、リングアウトして、こじんまりしちゃいます。壁を設けて相手をぶっ飛ばすことが、本当の始まりでした。

──壁と天井ができて、リングアウトがなくなりましたね

佐藤：カオスがよく落ちるから…。

楠：ゲームをやってて落ちて負けるのは面白くない。追いつめられて、最後までやられるほうがいい。

中岡：リングアウトがあると、決まった戦法しかできないのが、壁を蹴って背後につくとか、技の出し方も広がるし……。

楠：描画性能の問題もあるんです。今までの背景の作り方だとリングと円形しかできないという考えが、壁で仕切れば60フレームが技術的に可能ではないかという点もありました。

──開発時、どのような点に重点をおきましたか?

中岡：前作は「かっこ良さ」でした。「3」は派手で「おもろい」かどうかがポイントです。

川嶋：技の入り方も、感触的に気持ちよくするように調整しました。

──連技が加わったぶん、前作の「通常技キャンセルから必殺技」という戦い方がなくなりましたが

楠：そのかわり、連技の最終段階で必殺技が出るようになっています。連技のボタンによって、技を切り替えるかたちにしました。

──総勢32人のキャラクター設定は、どのようにしてできたのでしょうか?

中岡：まず、前作のキャラクター達を仲良しにしたかったんです。みんながチームになって、大組織をやっつけに行く。すると、敵を作らなくちゃいけない。今いるキャラの「×(かける)2」で単純に倍にしたってわけです。

──表キャラと、裏キャラというスタイルを採用した理由は?

中岡：人格が違う別々のグループと考えました。メインとダークキャラは、それぞれ対照的です。例えば、ヴァーミリオンを敵とすると、それに対抗する「いいヴァーミリオン」として「巌城汀(いわしろ)(ナギサ)」が登場しました。

プランナー
中岡慎太郎氏

メインキャラ

エイジ
常にスタンダードをコンセプトに作ってます。簡単な連打で烈空斬や飛翔斬などの必殺技が出ます。初めて格闘ゲームをする人におすすめ。

カイン
足技メインのキャラです。華麗な足技で美しく戦ってください。今回は、カインが最も愛している女性が登場します。かわいがってくださいね。

ソフィア
コスチュームすごいっす。ただ前作と比べ、ムチの関節が1本少ない、髪の毛がピンと立っていたのがのっぺりしてるとか変わってます。

ラングー
ゴレンジャーに黄レンジャーがいるように「闘神伝」にはラングーがいる。人気なくても、カッコイイ必殺技がなくてもちゃんといるんだ。

エリス
必殺ニュー ヨ クニュ ヨ ク 今回完成するはずだった技よ 2体に分身して左右から攻撃する大技ですが、エリスはカゼぎみで失敗。

モンド
結局、モンドの槍は何のためにあるのだろう? 超力門土砲では、プラズマ火球弾を発射するし、今回は槍で殴ってるし。うぅむ、さすが隠密!!

バイホウ
ホーは死んでしまいました。ホーを葬ったお坊さんです。今思えば下品技をもっと増やしたかったかな。「うんこでちゃうのねー」みたいな。

デューク
「3」になってよりアグレッシブになった彼を見てください。あ、それとダウン中に相手にヘルムクラ ッシュを食らわせてはダメです オイ

ダークキャラ

レオン
ふてぶてしく、言葉も悪い彼ですが、決して渋谷のチーマーではありません。海賊をイメージしています。エイジと同じ感覚で使えます。

テン・カウント
一見カッコイイのだが、使うと何かヘン! なぜ今「マイ◯ル」? どうして何もしないと「スリラー」を踊り始めるのか? 電脳新生命体2号!

ゾラ
怖い女王様だったゾラができてみると、なんとかわいい子猫ちゃん。おまけにソフィアよりも豊満なおっぱい。もっとセリフが欲しかった。

アダム
開発中は「メカラングー」と呼ばれていた。最初は動きが同じで、ラングーがアルバイトでぬいぐるみショーでもしているような感じでした。

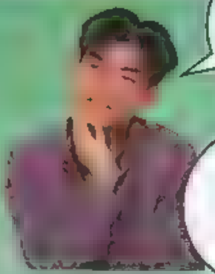
アタワ
見えない吹き矢を打つ、グルグルしながら人を投げ飛ばすなど、小さな体ですごいパワーを秘めてます。数少ないコマンド投げを持つキャラ。

トウジン
飛び道具だドンドーン。ゲームを溜めてトンドントーン。名砲「美人局」でドンドント ン。気持ちいっす。むしゃくしゃしたときにどうぞ。

スイレイ
スイレイのモデルデータを用意し、あらかじめ調理してたホー・ファイのアームデータとよく混ぜ合わせ、CD ROMライターで「チン!」。

バルガ
蹴りもOK、寝ている奴にも容赦しない。デュークと180度違うキャラにしてみました。性能的にも安定しているので、初心者向きです。

プログラマー
楠　伸弥氏



新人プログラマー
大川善隆氏

デザインチーム

佐藤　久氏　　小倉　航氏

サウンドチーム

田辺文雄氏　本山明燮氏

32人は半端じゃない 深みにはまった設定

――開発時に、ご苦労した点は？

佐藤：キャラクターの数ですね。

川嶋：当初、全部60フレームという話があって……壁あり、エフェクトがポリゴンで、総人数32人というシステムでは無理でした。

楠：60フレームで果たしていけるかもって、完成ぎりぎりまで悩んだけどね。これもあれもダメって。

小倉：キャラが多いぶん、ポリゴンを削ったり、モーションデータを作る作業も単純に増えてきます。よけいな物はつけないようにとか。

田辺：サウンドでも、キャラごと一人一人のイメージに、異なる効果音を生み出すのも大変でした。

川嶋：ポリゴンで派手な必殺技とかを使うと、プレイステーションでは描画しきれなくて消えちゃったりするんです。画面を成立させることが一番の悩みでした。

闘神伝３は キャラゲーではない！

――特に悩んだキャラクターは？

佐藤：シズクです。彼女は２本足にしたかったけど（笑）着物で足は開けないなぁと。最初のキャライメージは和服の姉御で、「極道の妻たち」から来てます。関西弁は、スタジオのアドリブで決定しました。

大川：今回「２」のモデルのままでいくと動かない、表示できないキャラが多かったですね。

――キャラによって注目してほしい点、楽しんでほしい点は？

中岡：「１」からの企画で、チェンソー使いを起用したかったんです。それがデヴィッドで、けっこう強いキャラになってます。

今回は、圧倒的に強い技を出すヤツがいたら、そいつに負けない技をみんな作るという基本的な考え方がありました。こっちが卑怯なら、こいつも卑怯な技を使うみたいにです。ヴァーミリオン以外は、みんな強くなってます（笑）

――ナルと戦うと、すごい罪悪感を感じるのですが…

中岡：最初にザクッと斬ってみたんです。みんな、し～んとしましたね。ゲーマーとして、こんなことしちゃいけない……と。でも、だんだん麻痺しちゃいましたね。

――今回、注目してほしい点、楽しんでほしい点は？

川嶋：天井にぶっ飛ばして落ちてくるのを、またヒットさせたりとか、マンガちっくな遊び方をインタラクティブに表現している点です。打った相手が自分の頭に当たって負けて死ぬとかね。笑える要素も偶然できたりしますよ。

中岡：キャラクターを支持している人の要望は満たしつつ、闘神伝シリーズが、キャラゲーと言われている部分を払拭する方向で作っています。それと、拳銃使い同士の対決とか、アダムを使えばロボットと格闘ができますよ。

――ユーザーさんへのメッセージをお願いします。

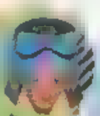
楠：男の子と女の子がゲームをやっても、女の子もラクに勝てます。

川嶋：キャラが32人いるぶん、対戦相手も1,024通り近くはあるので、3ヵ月ほどこれだけで遊べます！

田辺：勝ちポーズをキャンセルしないでください。BGMを聞いてね。

プログラマー
川嶋　亨氏

ガイア
「2」のとき「1と比べ弱すぎる」との意見があって、今回、完全新作の新ガイアとなって　前作担当者も「っ、強い！」とほめてます。



トレーシー
なんで動きが男っぽいか？　最初の設定で「実は男」だったんですね。おかげで他の女性キャラとのいい差別化になったんじゃないかな　？

カオス
ああ、気持悪い。画面上ではカオスが「新外道ガス」を吹いている。「ん？　」。カオスが勝手に動いてる。しかも吐いている（新生命体誕生）。

ナギサ
剣で斬りかかる相手を軽く拳銃でやっつけたとき、最初は胸が痛むかも。しかし、ヴァーミリオンと銃撃戦をすると快感に変わることでしょう。

デヴィッド
新主人公。「普通の人」って設定があって、臆病な弱っちーお兄ちゃんにチェーンソーと拳銃。ほんでもって「くるなー」「やめろ　」と。

シズク
ロシア人のソフィア、アメリカ人のトレーシー、ロボットのアダムもみんな標準語を使う中で、シズクの関西弁がとても新鮮でいいです。

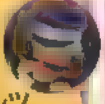
ボスキャラ

ショウ
新閻魔烈鋼砕（時よ止まれ）は、当初５秒ほど時間を止めましたが、あまりに強力なので現在の時間に収まりました。今思えば「あり」かな？

アベル
他のキャラに合わせて技を減らしたりパワーダウンしたのですが、あまり弱くないです。実はヴェイルになくアベルだけが持つ技があります。

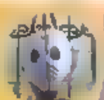
タウ
カイアが完全新作で、タウのアニメデータは新ガイア＋新技で落ち着きました。イーグルスピンは、最初はカイアの五十嵐という技なのだ。

レイチェル
彼女の挑発ポーズ、絶対に真似しないでください。殴られます。個人的には、これぞ挑発ポーズって感じで大好きです。どんどん挑発しよう。

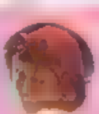


シュルツ
「2」の企画では、「カオス」がこうなるはずだった…（諸事情によりキャラ変更）。カッコイイ「カオス」として復活したわけです。

ヴァーミリオン
鉄砲だあ！格闘ゲームにアリ？　撃ちまくるんじゃー!!　ヴァーミリオン誕生時の葛藤でした。ちなみに彼の弾丸はちゃんと表示されてます。



ジャッジメント
おまちかねスプラッタヒーロー登場。斬っても斬っても突っ込んでくる不死身の化物。コンセプトはジェイソンではなくレザーフェース。



ミス・ティル
開発中はすべてが謎のキャラでした。流暢に日本語を話すし、モーラに似た弾を打つし、精霊は呼ぶし、一体どんな人なんでしょうかねぇ？

ヴェイル
開発当初はコンボもつながらず必殺技も弱かったため、どんどん強くして、いつのまにやら異常な強さになりました。対戦では選ばないこと。

ナル
「闘神伝」最小で、攻撃は当たらない、投げられにくい、カインの技まで使えちゃうお得なキャラ…でも何人の人がナルを知ってるかな？

The PlayStation BOOKS

闘神伝3　オフィシャルガイド

1997年3月31日　初版発行

●編集　The PlayStation編集部
アミューズメント書籍編集部（庄司勤子）

●構成・文　ターニングポインツ

●製作協力　株式会社タカラ／株式会社タムソフト

●イラスト　ことぶきつかさ

●本文デザイン　吉谷正美デザイン事務所/ルート134（佐藤小春）

●カバー・付録 デザイン　矢谷竜也

●セルワーク　株式会社アニメ・インターナショナルカンパニー

●写真撮影　大金　彰

●発行者　橋本五郎

●発行人　和田　裕

●編集長　山田真司

●印刷・製本　共立印刷株式会社

●発行所　ソフトバンク株式会社　出版事業部
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
編集部　TEL03-5642-8187
販売局　TEL03-5642-8101

©TAKARA CO.,LTD1997　PROGRAMMED ©TAMSOFT1997
©SOFTBANK CORP.

"　"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ISBN4-7973-0211-9 Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバー記載されております。
禁無断複製
ゲームに関するお問い合わせには一切お答えできません。

EDIT STAFF

や・まぷー
仕事を始めた頃はシズク姉御命だったけど、スイレイの原画を見てから彼女に胸キュンです。あ！　シズク姐!!　どうかお許しを〜。

黒澤貴久
「2」&「にとうしんでん」とお付き合いさせて頂きました。今回は銃の有難みがなくなって、ちと残念です。ショットガン復活を望む!!

稲元徹也
今回は最初の打ち合わせに参加した程度で、あとはみなさんにまかせっきりでした。ごめんなさい。次は僕1人でやります。それでは。

LINNN☆
ソフィアの服……すごいっすねぇ〜。正に「オッパイ女」の本領発揮!?　負けるなトレーシー。女はオッパイのみに生きるにあらず!!

ISOKO
えっと、✕が小さいキックで、△が大きい武器ね。えっ、目押しって…？どうして素人相手に本気出すの!?いい勉強になりましたよ。

SOFT BANK ソフトバンク

ISBN4-7973-0211-9
C0076 P1339E
9784797302110
定価1,339円
（本体1,300円）
1910076013394

「闘神伝」シリーズが、さらに超グレードアップ！
エイジ、エリス、ヴァーミリオン、トレーシーなどの「闘神伝」キャラに加えて
新キャラクターがぞくぞく登場！
絶体絶命の壁ステージ、めちゃくちゃ多い連続技や必殺技、
ことぶきつかさ描き下ろしキャラetc.…ファンには絶対たまらない一冊！！
すべてのキャラクターを使いこなすには
この攻略本を読むしかない！！

BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝3™

© TAKARA CO., LTD. 1997　PROGRAMMED © TAMSOFT 1997

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ソフトバンクの攻略本

闘神伝 パーフェクトガイド	854円
鉄拳 パーフェクトガイド	854円
第4次スーパーロボット大戦 スーパーガイド	854円
アーク ザ ラッド パーフェクトガイド	854円
エースコンバット パーフェクトガイド	854円
Jリーグサッカープライムゴール3 スーパーガイド	854円
ゼロディバイド パーフェクトガイド	854円
JリーグサッカープライムゴールEX パーフェクトガイド	854円
ヨッシーアイランド スーパーガイド	854円
ウィザードリィVI〜禁断の魔筆〜 スーパーガイド	854円
ゼロヨンチャンプダブルアール・ヅィー スーパーガイド	854円
クラシックロード パーフェクトガイド	951円
ナムコミュージアムVOL.1 パーフェクトガイド	854円
プリンセスメーカーLegend of Another World スーパーガイド	854円
バーチャファイター2 パーフェクトガイド	1068円
闘神伝2 パーフェクトガイド	951円
ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド	854円
第4次スーパーロボット大戦S パーフェクトガイド	951円
ナムコミュージアムVOL.2 パーフェクトガイド	951円
ザ・タワー パーフェクトガイド	951円
ガングリフォン パーフェクトガイド	951円
電脳戦機バーチャロン オペレーティングマニュアル	1456円
ワイプアウト パーフェクトガイド	951円
誕生S〜Debut〜 パーフェクトガイド	1068円
ファイアーエムブレム〜聖戦の系譜〜 スーパーガイド	854円
月花霧幻譚〜TORICO〜 オフィシャルガイド	1068円
アセンダンシー 公式パーフェクトガイド	1748円
鉄拳2 パーフェクトガイド	1553円
スーパーマリオ64 おたすけガイド	621円
OverBlood オフィシャルガイド	1068円
パイロットウイングス64 スーパーガイド	854円
ナムコミュージアムVOL.3 パーフェクトガイド	951円
にとうしんでん パーフェクトガイド	854円
ザ・コンビニ パーフェクトガイド	1553円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜 オフィシャルガイド	1068円
スーパーマリオ64 スーパーガイド	1068円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド	1553円
リグロードサーガ2 パーフェクトガイド	1068円
バーチャコップ2 キラーマニュアル	1068円
新スーパーロボット大戦 パーフェクトガイド	951円
電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド	1262円
ファイターズ メガミックス オフィシャルガイド	1456円
F-1グランプリ1996 チーム運営シミュレーション オフィシャルガイド	1000円

（価格は全て税別です）